POR SÓLO 3,99€

Revista + DVD con demos y un JUEGO COMPLETO

100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

Nº. 131 • DICIEMBRE 2005

Micromanía

Micromanía 20 años 1985-2005



REPORTAJE DESCUBRE EL PROYECTO MÁS AMBICIOSO DE FX

PANZERS II

¡¡La estrategia invade tu PC!!

ASÍ SERÁ BURNING CRUSADE ¡¡EXCLUSIVA!!

La primera expansión para

WORLD OF WARCRAFT

El Rol Online crece

SOLUCIÓN COMPLETA

F.E.A.R.

Todas las claves para llegar al final

REPORTAJE

¿A QUÉ JUGARÁS EN 2006?

¡¡Juegos para soñar!!

ESPECIAL CUMPLIMOS 20 AÑOS

RETROMANÍA 1994

Juegos para mentes inquietas

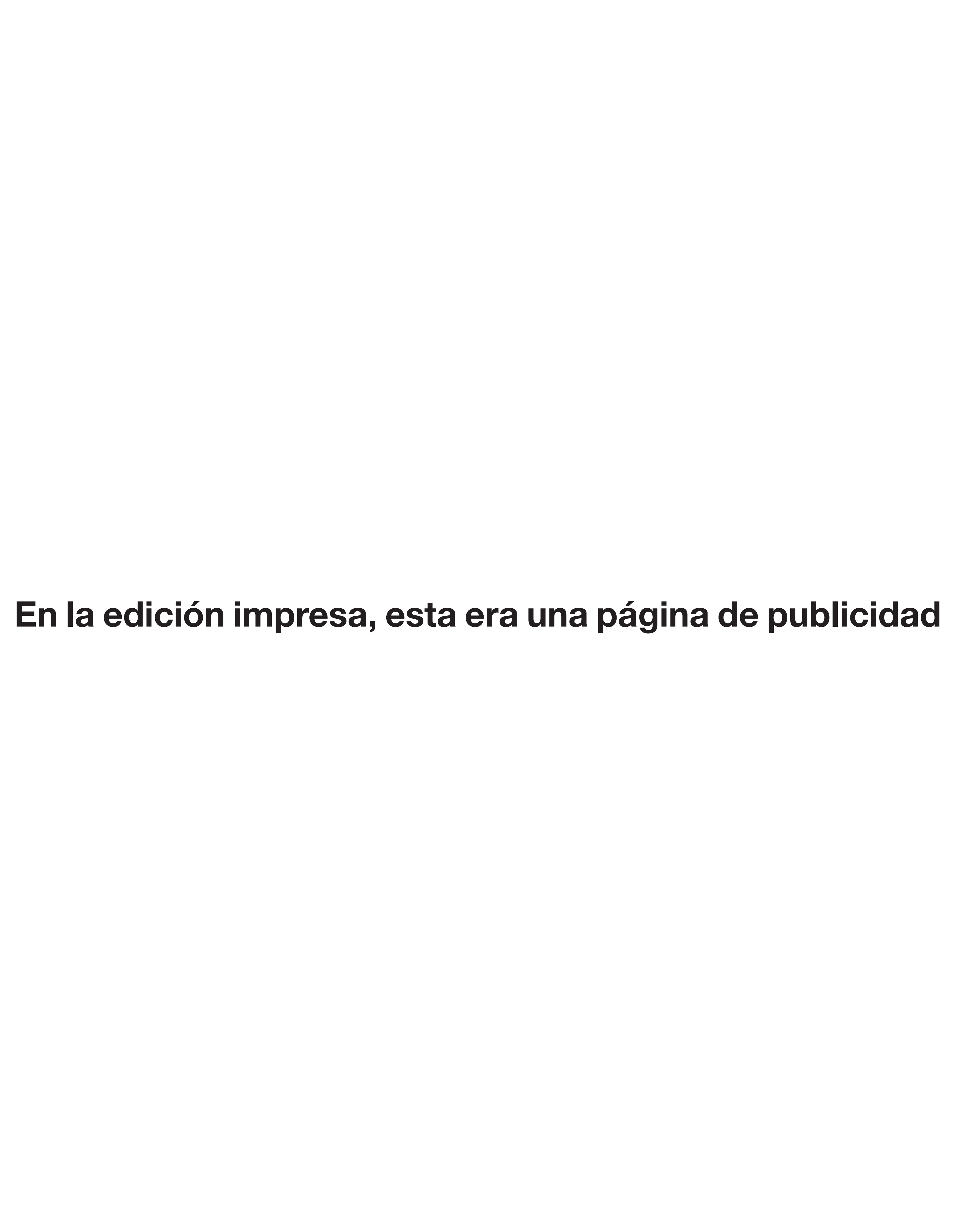
PÓSTER DESPLEGABLE EN PÁG. INTERIORES

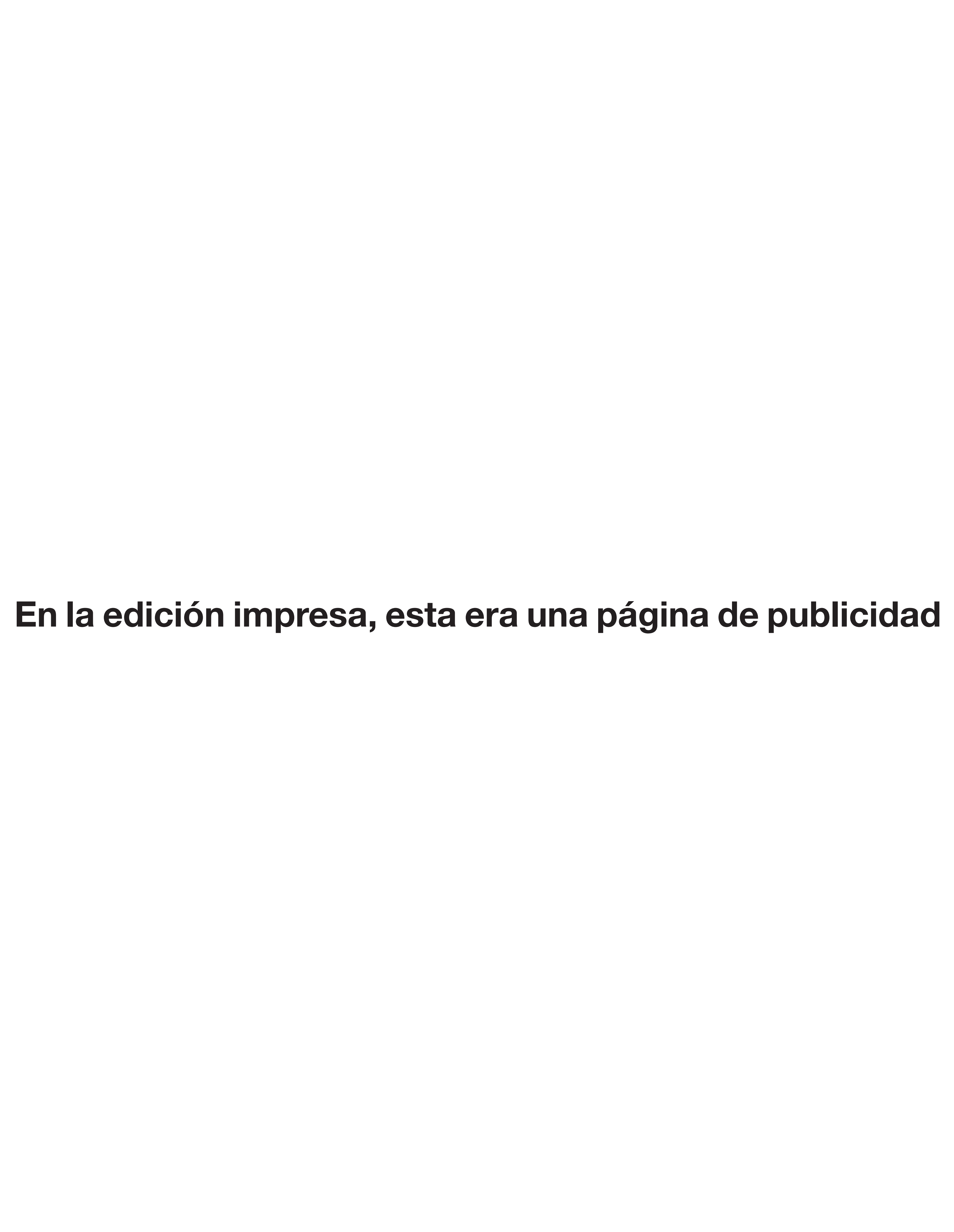
A EXAMEN

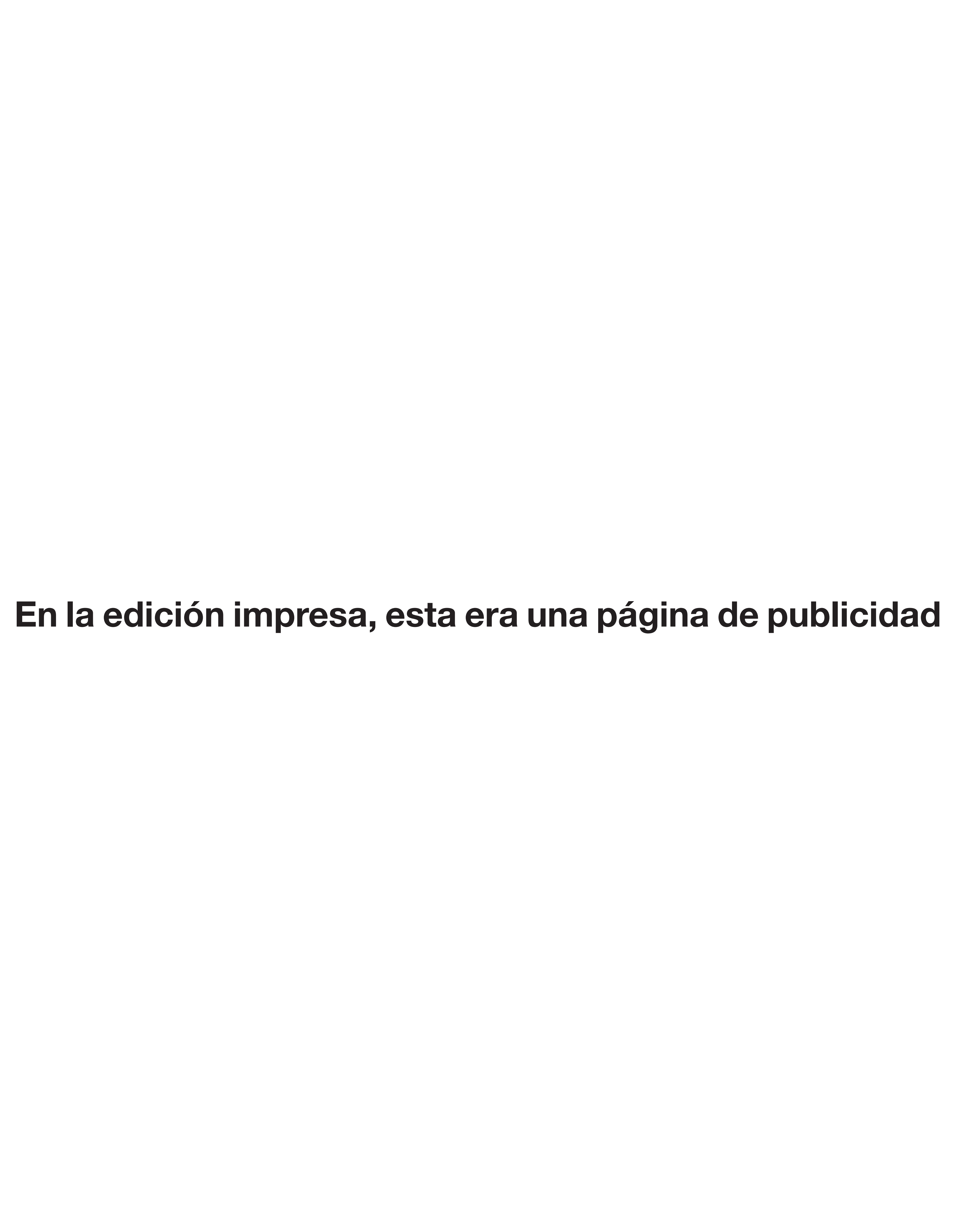
Todas las novedades

CIVILIZATION IV • PRINCE OF PERSIA 3 • PETER JACKSON'S KING KONG • TORRENTE 3 • STAR WARS BATTLEFRONT II • THE MOVIES • • VIETCONG 2 • PC FUTBOL 2006 • Y MUCHAS MÁS...

Número 131
AÑO XXI
8 424094 820313 00131
HOBBY PRESS


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Tomás González (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García, Inés Mesa

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M.J. Cañete, P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez, A. Trejo, J. Moreno, D. Monge, D. Monteiro, J. Traverso, D. Rodríguez, J. Dombriz, D. de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita
Axel Springer España, S.A.

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Directora de Distribución
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Rosa Juarez

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Distribuidora para América:
HISPAMEDIA, S.L.
C/Aragón, 208, 3º-2ª 08840
Barcelona, España - Telf.: 934544815
Argentina: **York Agency, S.A.**
México: **Pernas y Cía, S.A. de C. V.**
Venezuela: **Distribuidora Continental**

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
3/2006
Printed in Spain







HOBBY PRESS es una marca de
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Y, el próximo año... ¿a qué vamos a jugar?

Bienvenido, un mes más, a Micromanía. Pues se acabó 2005, amigo. Otro año que ha pasado volando y otro año –¡qué bueno!– que nos ha dejado a todos los jugadores de PC un puñado de auténticas maravillas, con las que hemos disfrutado como enanos frente a nuestros monitores... Bueno, a mi me ha pasado. No quiero hablar por ti, pero estoy casi seguro de que algún que otro juego ha habido que también te ha entusiasmado, ¿a que sí?

Tampoco me voy a poner ahora a darte la paliza con todos los juegos del año que me puedan haber parecido imprescindibles. Yo tengo mis gustos y tú, los tuyos. Pero no puedo evitar hablarte de los últimos "grandes" del año. Los juegos que hemos recogido en este número de Micromanía y que hemos analizado, o avanzado en una preview si estaban a punto de salir, cuando hemos escrito todos los artículos de este mes. No puedo, porque sería un pecado por mi parte y por la de todos los que hacemos Micromanía, dejar de decirte lo que nos han parecido juegazos como «Civilization IV», «Prince of Persia. Las Dos Coronas», «Battlefront II», «The Movies» y muchos otros. O avanzarte cómo pinta el nuevo –seguro, seguro que lo será– exitazo de FX, el impresionante «Panzers II», que estará a puntito, a puntito de salir a la venta, *más o menos* por la primera semana de diciembre. Como tampoco puedo pasar por alto el primer vistazo a la expansión del genial «World of Warcraft», que... pero, en fin, aquí ya te empiezo a hablar de cosas que verás a partir del próximo mes, porque... ¡2006 está ya muy cerca!

Está tan cercano que teníamos que, como es nuestra costumbre por estas fechas, desempolvar la bola de cristal y preguntarnos con qué vamos a jugar tú y yo durante el próximo año. Por supuesto, no están todos los que serán –siempre hay sorpresas, si no, ¡menudo aburrimiento!– pero la selección de juegos que te hemos preparado para el futuro te dejará bien a las claras que 2006 pinta tan bien, o mejor, que los dos últimos y fantásticos años. Y, para celebrar a lo grande que, por poco, pero seguimos en el año de Micromanía, nos hemos dicho que si te enseñábamos el futuro de «World of Warcraft» en 2006, también te queríamos dejar jugar con él, ¡totalmente gratis!, durante 14 días. ¿Cómo? Coge el DVD de este mes, mira las instrucciones en las páginas interiores y disfruta de «World of Warcraft» –y de «Project Nomads», de las demos y de toda la revista– a tope. Y, ya sabes que si lo deseas, puedes apuntar mi email y contarme lo que quieras. Nos vemos el mes que viene.





sumario



Pág. 50

Reportaje
JUEGOS 2006
Estos son los mejores juegos que aparecerán el año que viene, los que no te puedes perder bajo ningún concepto.



Pág. 8

Reportaje
WORLD OF WARCRAFT. THE BURNING CRUSADE
El juego de rol online más popular de todos los tiempos prepara su primera expansión. Descúbrela con nosotros.



Pág. 74

Review
STAR WARS. BATTLEFRONT II
Hemos recorrido toda la Galaxia para ofrecerte el análisis más completo de este increíble juego.



Pág. 62

Review
CIVILIZATION IV
Ya esta aquí la última entrega de una de las series más adictivas de todos los tiempos. ¿Estará a la altura de sus antecesores? Te lo contamos todo.

En este número
Revista Micromanía Nº 131- Diciembre 2005

¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!

¡¡De regalo!! DVD para PC con 12 DEMOS y 2 JUEGOS COMPLETOS



Este mes el juego completo original «Project Nomads», 14 días gratis para «World of Warcraft», las revistas de 1994 en PDF, las mejores demos y más...

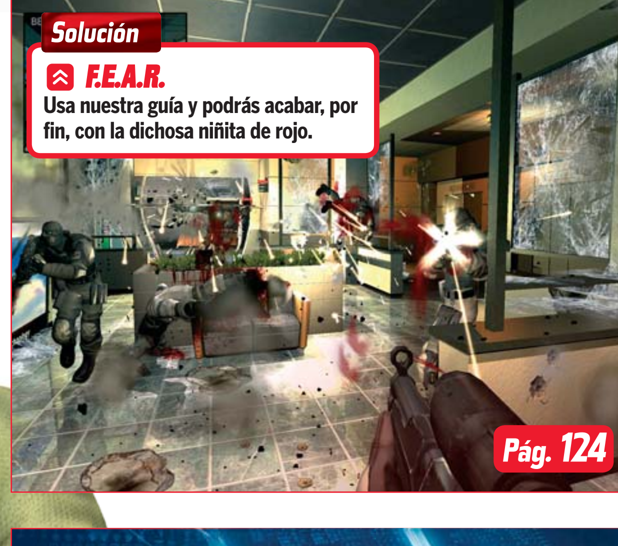


Pág. 34

Reportaje

PANZERS II

¿Quieres saber cómo será el próximo bombazo de FX? Te contamos hasta el último detalle.



Solución

F.E.A.R.

Usa nuestra guía y podrás acabar, por fin, con la dichosa niñita de rojo.

Pág. 124



Pág. 160

Reportaje

SONIDO X-FI

Descubre todo lo que hay que saber sobre la revolucionaria nueva tecnología de Creative.

índice por juegos





Amplía tus horizontes

THE BURNING CRUSADE La primera expansión para WORLD OF WARCRAFT

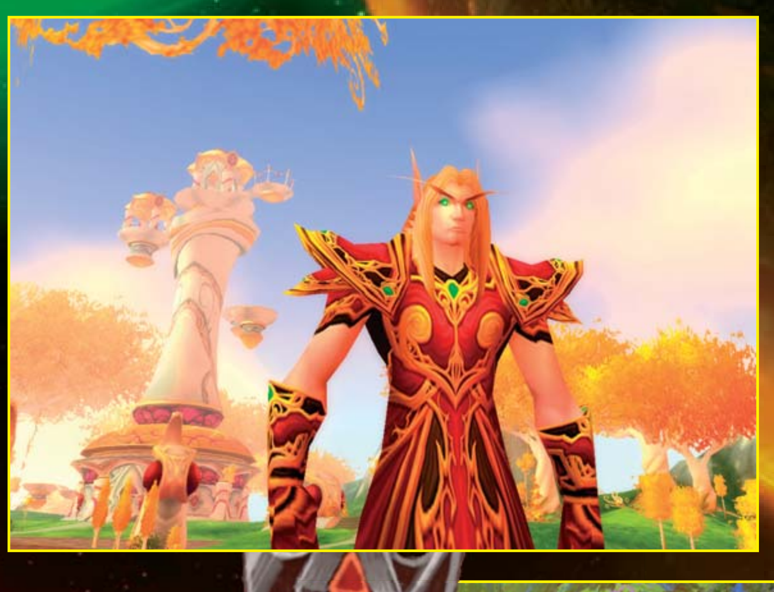
Así que todavía no has completado «World of Warcraft» con todas sus quests, ni has llegado al máximo nivel... ¡Pues espabila, amigo!, que su primera expansión se acerca y viene cargada de novedades. ¡Vamos, hombre, que se te acumula el tajo!

A ver, que levanten la mano los que no se imaginaban que la primera expansión de «World of Wacraft» ya estaba en marcha... ¿Nadie? Claro, porque con más de 4,5 millones de suscriptores en todo el mundo ya sabías que sólo era cuestión de tiempo... de muy poco tiempo, que Blizzard decidiera ampliar el que, sin duda, es el juego de rol online más exitoso de todos los tiempos. Claro, que no es lo mismo saberlo que irse a California, a las oficinas de Blizzard, a probar de primera mano «The Burning Crusade», y eso es justo lo que nosotros hemos tenido la suerte de hacer. ¿Quieres saber qué novedades te esperan en el mundo de Azeroth? Pues te las contamos una por una...

PASEN Y VEAN

De entre todos los contenidos que «The Burning Crusade» introducirá, uno de los más destacados es la inclusión de dos nuevas razas de personajes: una para la Alianza, de la que todavía no se sabe nada, y una para la Horda, los esperadísimos elfos sangrientos. Se trata, sí, de los mismos elfos rubitos, tan monos ellos, que pudiste controlar en «Warcraft II», pero que ahora, después de que el Príncipe Arthas arrasara su país, Quel'Thalas, en «Warcraft III», han firmado una alianza con los muertos vivientes y militan en las filas de la Horda. Su hogar estará en Sunstrider Isle, una zona de Quel'Thalas hasta ahora inaccesible, y contarán, como

> «World of Warcraft» ampliará sus fronteras con nuevos territorios, razas, quests, dungeons, profesiones...







▲ **MÁS RAZAS, MÁS TIERRAS, MÁS QUESTS... ¡MÁS DE TODO!** ¿Piensas que conoces hasta el último rincón de Azeroth? Pues piensa mejor, porque con esta expansión los límites de «World of Warcraft» se extenderán aún más.



▲ **REGIONES ABIERTAS.** Muchas regiones hasta ahora bloqueadas se abrirán en esta expansión. ¿Conoces ese portal cerrado en las Cuevas del Tiempo? Pues al parecer se abrirá para permitirte... ¡¡viajar en el tiempo!!

- Género: **Rol online**
- Estudios/Compañía: **Blizzard/Vivendi**
- Distribuidor: **Vivendi**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha prevista: **Principios de 2006**
- ***www.worldofwarcraft.com***

LAS CLAVES

- La legión de seguidores de «World of Warcraft» disfrutará con nuevos contenidos que modificarán sustancialmente el juego, sobre todo para los personajes de niveles más elevados.
- Tanto la Horda como la Alianza contarán con una nueva raza de personajes, aunque de momento sólo se ha revelado la de la primera: los elfos sangrientos.
- Cruzarás el Dark Portal para llegar a las Outlands, todo un nuevo continente que pondrá a prueba a los jugadores más veteranos que, eso sí, ahora podrán llevar a sus personajes hasta el nivel 70.
- Habrá más de todo: nuevas quests, objetos, enemigos, dungeons, regiones,... Toneladas de novedades que garantizan meses y meses de diversión.

PRIMERA IMPRESIÓN

El rol online más popular crece. Toda la magia del original, más un montón de nuevos contenidos.



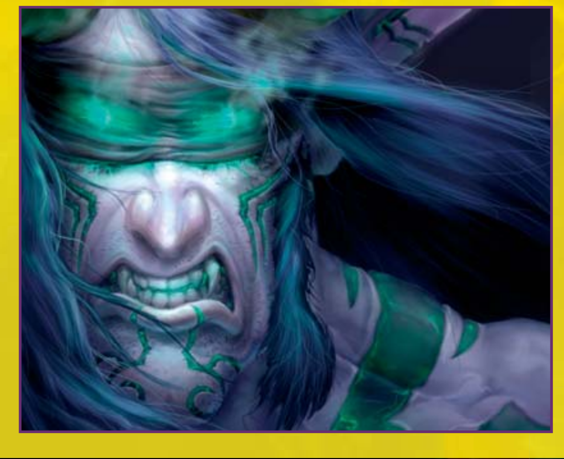
▲ ¿ESTÁS A LA ALTURA? Aunque habrá novedades para todos, lógicamente la mayor parte de los contenidos estará orientada a los jugadores de alto nivel. No creas que vas a llegar a este portal con tu "guerrerito" orco recién creado.



▲ TODO UN CONTINENTE A TUS PIES. Una de las novedades más destacadas de la expansión es que introducirá ¡todo un nuevo continente!, las Outlands, que ya pudiste visitar en «Warcraft III: The Frozen Throne».

UN POCO DE HISTORIA "WARCRAFTIANA"

MIRANDO ATRÁS. Si eres de los que se saben al dedillo la historia del universo Warcraft, con «The Burning Crusade» disfrutarás como un enano porque incluirá muchísimos elementos y personajes sacados de los momentos más importantes de la serie de estrategia. Te encontrarás, por ejemplo, con los propios Illidan y Medivh, y se rumorea incluso que podrás viajar en el tiempo y asistir al momento en el que Medivh abría el Dark Portal o a la lucha contra el mismísimo Archimonde. Todo ello, claro, no será sencillo, pero, bueno, tampoco esperarías que lo fuera, ¿verdad?



casi todas las otras razas, con su propia ciudad natal, Silvermoon, situada en Eversong Forest.

Por supuesto, estos no serán los únicos territorios que se añadirán en la expansión, porque, de hecho, en «The Burning Crusade» podrás disfrutar de todo un nuevo continente, las Outlands, formado por los fragmentados pedazos de Draenor, el planeta de origen de la raza orca, y al que podrás acceder a través del mismísimo Dark Portal situado en las Blasted Lands. Se tratará, como ya habrás imaginado, de territorios de nivel muy elevado, poblados por enemigos realmente peligrosos. Pero si tu personaje no está todavía a la altura del desafío, no te alarmes, porque la expansión también contará con nuevas regiones en los continentes ya existentes, aunque no se ha confirmado todavía el número exacto.

MÁS Y MEJOR

Pero no sólo se ampliarán las fronteras "físicas" del juego, sino que el nivel máximo de tus personajes pasará de 60 a 70, con sus correspondientes listas de nuevos hechizos, habilidades y talentos (y no hablamos sólo de más niveles para los existentes, sino de habilidades completamente nuevas). Por supuesto, para que puedas disfrutar a fondo estos nue-

▲ **¡BIENVENIDOS A LA FIESTA!** Por si ocho razas eran pocas, «The Burning Crusade» introducirá dos más a la lista. De momento sólo conocemos la identidad de la de la Horda: los elfos sangrientos. Admitimos apuestas para la Alianza.



▲ **AFILA TUS ARMAS.** «The Burning Crusade» estará llena de nuevos desafíos, incluyendo montones de nuevos monstruos, varios dungeons para diferentes niveles y nuevos jefes finales con, por supuesto, sus nuevos jefes épicos.

vos niveles, la expansión incluirá también nuevos y más peligrosos "dungeons", tanto en Azeroth como en las Outlands; entre ellos uno, Kharazan, que hará las delicias de los seguidores de la saga «Warcraft», pues se encuentra dentro de la mismísima torre de Medivh... ya sabes, el profeta misterioso alrededor del que giraba gran parte del argumento de «Warcraft III».

PERO ESO NO ES TODO

Estas son sólo las novedades más destacadas, porque a todas ellas hay que añadir también un enorme montón de incorporaciones que podríamos llamar "menores" y que incluyen desde la nueva profesión de joyero –¡por fin será posible fabricar anillos!–, hasta una montura ¡voladora! –un nether dragon– que se obtendrá a nivel 70 pero que, eso sí, sólo se podrá usar en las Outlands. Tendrás también objetos con huecos que podrás modificar insertando gemas en ellos –al estilo «Diablo II»–, más battlegrounds, centenares de quests y objetos nuevos... y la lista sigue y sigue.

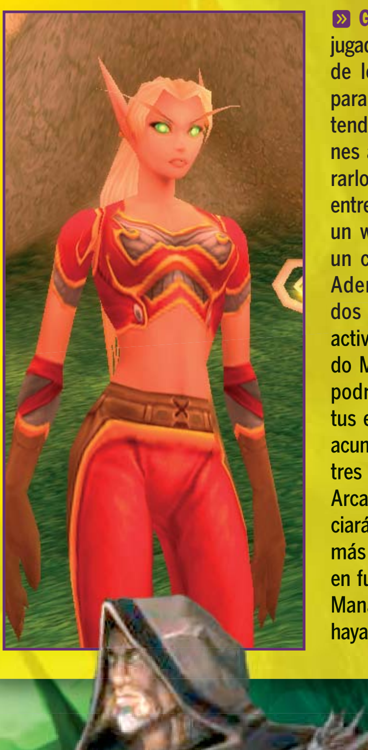
Todavía no se sabe, eso sí, la fecha exacta de salida de esta expansión, ni si su lanzamiento será simultáneo en todo el mundo... ¡dudas, dudas! Pero, si hemos de juzgar por lo que hemos visto (algo que, con Blizzard, siempre es arriesgado), la cosa no debería alargarse más allá de comienzos de 2006. Nosotros, desde luego, apenas podemos contener la impaciencia. ¿Y tú? ■ **J.P.V.**

No jubiles todavía a tus personajes favoritos, porque ahora podrás llevarlos hasta... ¡nivel 70!

LOS OTROS ELFOS



PRIMOS LEJANOS. Dentro de la particular mitología del universo Warcraft, los elfos sangrientos son los escasos supervivientes que quedaron después de que Arthas destruyera el reino de Quel'Thalas. Aunque en las primeras dos entregas de los juegos de estrategia estos elfos combatieron junto a la Alianza, su búsqueda de venganza les llevó a abrazar la magia demoníaca, lo que provocó el rechazo de los humanos y de los elfos nocturnos. Abandonados a su suerte, los elfos sangrientos buscaron nuevos aliados que compartieran su odio por Arthas, que encontraron entre los muertos vivientes de la Horda.



GENTE VERSÁTIL. Los jugadores que elijan la raza de los elfos sangrientos para crear sus personajes tendrán bastantes opciones a la hora de configurarlos, pues podrán optar entre un mago, un clérigo, un warlock, un guerrero, un cazador o un ladrón. Además, contarás con dos habilidades raciales activas: un hechizo llamado Mana Tap, con el que podrás robar el maná a tus enemigos, y se podrá acumular hasta un total de tres veces, y otro llamado Arcane Torrent, que silenciará a los enemigos y además aumentará tu maná en función del número de Mana Tap –1, 2 ó 3– que hayas lanzado.

Vuelve a los Reinos Olvidados con «Neverwinter Nights 2»

¡¡El regreso del Rey del Rol!

La serie que puso patas arriba el mundo del rol vuelve a la carga con energías renovadas: nueva y espectacular tecnología, sistema de juego mejorado y un editor aun más potente.

▲ Los escenarios serán todo un espectáculo para la vista, con montones de detalles, luces dinámicas, animales salvajes, árboles moviéndose al viento...

➔ Rol ➔ Obsidian/Bioware ➔ Atari ➔ 2006

En el reciente GoPlay, la feria anual en la que Atari muestra todos sus proyectos, hemos asisitido a la presentación de «Neverwinter Nights 2», y hemos comprobado que todas las características que hicieron del original un éxito rotundo volverán a estar presentes, convenientemente corregidas y mejoradas para adaptarlas a los nuevos tiempos.

Así, sabemos que el juego estará ambientado de nuevo alrededor de la ciudad que le da título, Neverwinter, y aunque todavía no se han desvelado detalles sobre su argumento, se sabe que los personajes secundarios tendrán un peso mucho mayor en la aventura.

De hecho el juego cambiará los mercenarios de la entrega original, por un sistema de compañeros, todos ellos relacionados con el argumento general. Además, una novedad fundamental será que podremos incluir tres de estos compañeros en nuestro grupo e incluso dirigirlos durante los combates.

Técnicamente «Neverwinter Nights 2» –que está siendo desarrollado por Obsidian, responsables de «Caballeros de la Antigua República 2»– utilizará una versión muy mejorada del motor Aurora que daba vida al original. Con sus escenarios repletos de detalle y llenos de vida y unos efectos luminosos dinámicos que quitan el hipo, promete ser francamente espectacular.

Y si a esto le sumamos un nuevo editor tan potente y versátil como puedas imaginar, lo que nos queda es un juego llamado a dar mucho que hablar en los meses que todavía faltan para su lanzamiento. Nosotros, desde luego, pensamos hablar mucho de él.■



▲ El modo multijugador, con la posibilidad de tener un máster que dirija las partidas "in situ", será una de sus principales bazas.

La tecnología más espectacular se dará la mano con toda la profundidad del rol de tablero, en una mezcla explosiva

Sigue la guerra en «Empire Earth II»

Expande tu Imperio

➔ Estrategia ➔ Mad Doc Software/Sierra ➔ Vivendi ➔ Febrero 2006

Si tu imperio se extiende ya hasta los confines de la Tierra, no te preocupes, muy pronto tendrás nuevos territorios para conquistar. Y es que Sierra y Mad Doc Software acaban de anunciar la primera expansión de su juego de estrategia, «Empire Earth II».

La expansión, que llevará por título «The Art of Supremacy», introducirá dos nuevos modos de juego, el modo Fealty, en el que un jugador podrá evitar la derrota declarándose permanentemente como vasallo de otro jugador, y el modo Tug-of-War, en el que las partidas se jugarán de forma continuada sobre tres, cinco o siete mapas, uno detrás de otro.

Además, el juego incluirá también tres nuevas campañas, 10 nuevas unidades , la posibilidad de aliarse con las tribus nativas y un nuevo editor con el que podremos crear nuestras propias civilizaciones. ■



▲ Las tres nuevas campañas nos llevarán desde la época de los Faraones hasta las Guerras Napoleónicas.

«Strike Force» ya tiene tecnología online

Los comandos asaltan la red

➔ Acción ➔ Pyro/Eidos
➔ Proein ➔ 2006

El desarrollo de «Commandos Strike Force» avanza imparable, incluyendo el apartado online. EIDOS ha anunciado un acuerdo con la compañía canadiense Quazal por el que el próximo título de Pyro usará el software de la última –empleado también en juegos «Splinter Cell: Chaos Theory» o «Spellforce 2» para dar soporte a su modo multijugador online.

En concreto, utilizará «Net-Z» para las partidas online y «Rendez-Vous» para alojar servidores y salas de espera. ■



► Ahora Pyro podrá centrarse en el desarrollo de la jugabilidad.

▲ Por supuesto, el juego incluirá muchísimos más objetos y personajes, y, sobre todo, nuevos monstruos y enemigos a los que derrotar.

▲ Podremos controlar grupos de hasta cuatro miembros –nuestro personaje y tres compañeros– y dirigirlos en los combates.

▲ Recorrerás de nuevo los misteriosos Reinos Olvidados, la peligrosa Costa de las Espadas, las oscuras criptas de Neverwinter...

La cifra



800.000

usuarios de Steam han contestado una encuesta de Valve enviando información sobre la configuración de sus equipos para participar en un estudio realizado por la compañía desarrolladora.
Entre otras conclusiones, este estudio ha servido para determinar que el usario medio de Steam tiene conexión de banda ancha, un procesador de entre 2 y 3 GHz y entre 256 MB y 1 GB de RAM. Las tarjetas gráficas más extendidas son las ATI Radeon 9600/9800 y las GeForce 4MX/FX 5200.

Mas «Half-Life 2»... ¡y de gratis!

Descárgate «Lost Coast»

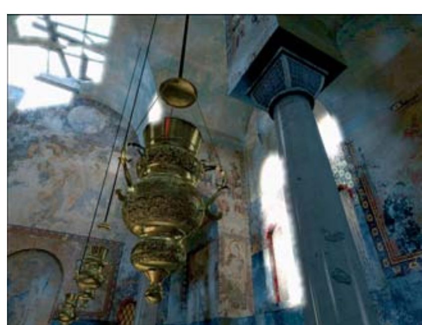
➔ Acción ➔ Valve ➔ Ya disponible

Si posees una copia de «Half-Life 2» y tienes acceso a Internet estás de enhorabuena, porque Valve está distribuyendo de forma gratuita a través de Steam «Lost Coast», un nuevo nivel para el modo individual de su genial juego de acción.

Es, sin duda, la forma ideal para hacer que el tiempo pase más deprisa hasta la salida de la próxima expansión de «Half-Life 2», «Aftermath». Pero, ojo, porque en realidad la principal misión de «Lost Coast» es servir como demo tecnológica de las nuevas funciones de iluminación HDR del motor del juego, Source, lo que, claro, ha aumentado los ya de por sí elevados requisitos técnicos del juego hasta un nivel que la propia Valve reconoce como "muy elevado". Vamos, que si no tienes un "maquinón" mejor ni lo intentes. ■



▲ Iremos a un pueblecito costero acribillado por un cañón que, claro, nos tocará desactivar.



▲ Las nuevas funciones HDR introducidas mejoran aun más el impresionante acabado gráfico del juego.

últimahora



Otra estrella en el Hall of Fame. Richard Garriott, el creador de la serie «Ultima», ha sido el último nombre propio del videojuego en incorporarse al Hall of Fame de la AIAS (Academy of Interactive Arts and Sciences), compartiendo fama con Will Wright o Sid Meier.

Retraso de «Aftermath». La esperada expansión de «Half-Life 2» ve como su fecha de lanzamiento se aleja hasta febrero o marzo de 2006. Tras el rechinar de dientes inicial, pensemos que es mejor esperar un poco y obtener un producto con la calidad que este juegazo merece.



Feliz Navidad Sim. Estas navidades Electronic Arts lanza el Pack Navideño de «Los Sims 2» para aquellos aficionados que quieran vestir de Navidad su juego con cuarenta objetos propios de la época, desde adornos para la casa hasta el clásico muñeco de nieve.

La unión de dos grandes. Los estudios Bioware («Neverwinter Nights») y Pandemic («Star Wars Battlefront») se han fusionado mediante la intervención de Elevation, empresa en la que participa Bono, el cantante de U2, que ha puesto 300 millones de dólares sobre la mesa para financiar la operación.



El otro Da Vinci. Nobilis lanzará en la primavera de 2006 «Da Vinci Experience», una aventura de investigación en la que recorreremos todos los secretos que rodearon la vida de Leonardo da Vinci, más de moda que nunca tras el libro "El Código Da Vinci".

El Termómetro

Caliente

10Tacle extiende sus tentáculos. La compañía alemana ha comprado el estudio elseWhere Entertainment y su equipo de 22 trabajadores capitaneados por Yves Grolet, creadores de «Outcast» en 1999. Con la adquisición consigue también su motor gráfico de última generación, "NeoReality".

Hitman tiene quien le escriba. Ya sabíamos que en la adaptación cinematográfica de «Hitman» el actor encargado de dar vida al Agente 47 sería el musculoso Vin Diesel pero ahora conocemos al director y guionista: Skip Woods, responsable de "Operación Swordfish" y "Thursday".

Templado

Take 2 compra Firaxis. El estudio, uno de los más prestigiosos gracias al talento creativo de Sid Meier, ya mantenía una relación estrecha con Take 2, editores de su reciente «Civilization IV». Con este movimiento, dos pesos pesados del sector se unen y la consecuencia vendrá en forma de proyectos futuros.

Francia apoya más sus videojuegos. Luego que no nos extrañe si en España el desarrollo de videojuegos se reduce a un par de estudios. El Gobierno francés ha anunciado que las ayudas existentes para el sector del ocio electrónico aumentarán aún más en 2006. ¿Y aquí para cuándo?

Frío

¡Ármate de paciencia! Porque no catarás el muy esperado «Oblivion» hasta marzo de 2006. ¿El motivo? Bethesda quiere que esté libre de bugs y lo más pulido posible, y dada su complejidad no es tarea fácil. Espera un poquito más, merecerá la pena...

Y más retrasos. Como viene siendo habitual, cada mes conocemos varios retrasos. Aquí van otros dos disgustillos, esta vez por parte de THQ: «Saint's Row» se va al segundo trimestre de 2006 y el prometedor «S.T.A.L.K.E.R.» no verá la luz hasta el mes de octubre del mismo año.

Por primera vez en nuestros ordenadores

Batallas entre tres Reinos

Acción · Koei · Diciembre 2005



▲ **Los personajes se enfrentan a grandes cantidades de tropas hasta que llegue el momento de pelear, cara a cara, con el general al mando del ejército.**



▲ **El sistema de combate permite el uso de ataques especiales y combos. Además, con cada personaje cambia el arma, el estilo, trasfondo... ¡y hay más de cuarenta!**

Faltaba que esta serie de acción táctica, con millones de unidades vendidas en distintos formatos de consola, llegara a los ordenadores, y ahora lo hace con «Dynasty Warriors 4: Hyper". El grueso de la oferta es el mismo: batallas masivas con centenares de guerreros y el atractivo trasfondo de los Tres Reinos, una época histórica en la que China estaba sumida en épicas y terribles luchas internas.

Las cifras cantan, y lo hacen de un modo armonioso: más de cuarenta personajes jugables, diecisiete mapas con más de cincuenta fases, campos de batalla con catapultas, elefantes, tigres... y un montón de enemigos simultáneamente en pantalla que, ahora gracias a la potencia de los PC, podrán verse sin la consabida niebla tan presente en otras versiones de consola, con mayor resolución y una calidad gráfica espectacular. Suma opciones multijugador y... ¿Apetece, verdad? ■

Un monasterio invadido por zombies

Tan muertos como hambrientos

Acción · Black Widow Games · Sin confirmar

«They Hunger: Lost Souls» está basado en el motor «Source» de Valve Software, al que Black Widow Games pretende sacar el máximo jugo para crear una aventura al más puro estilo "survival horror". Tú serás un turista que en los años sesenta, tras sufrir un accidente, busca refugio en un monasterio en el que, tal y como descubrirás enseguida, los zombies son sus principales inquilinos. Su fecha de lanzamiento está por determinar, pero sus autores aseguran que muy pronto tendremos noticias suyas. ■

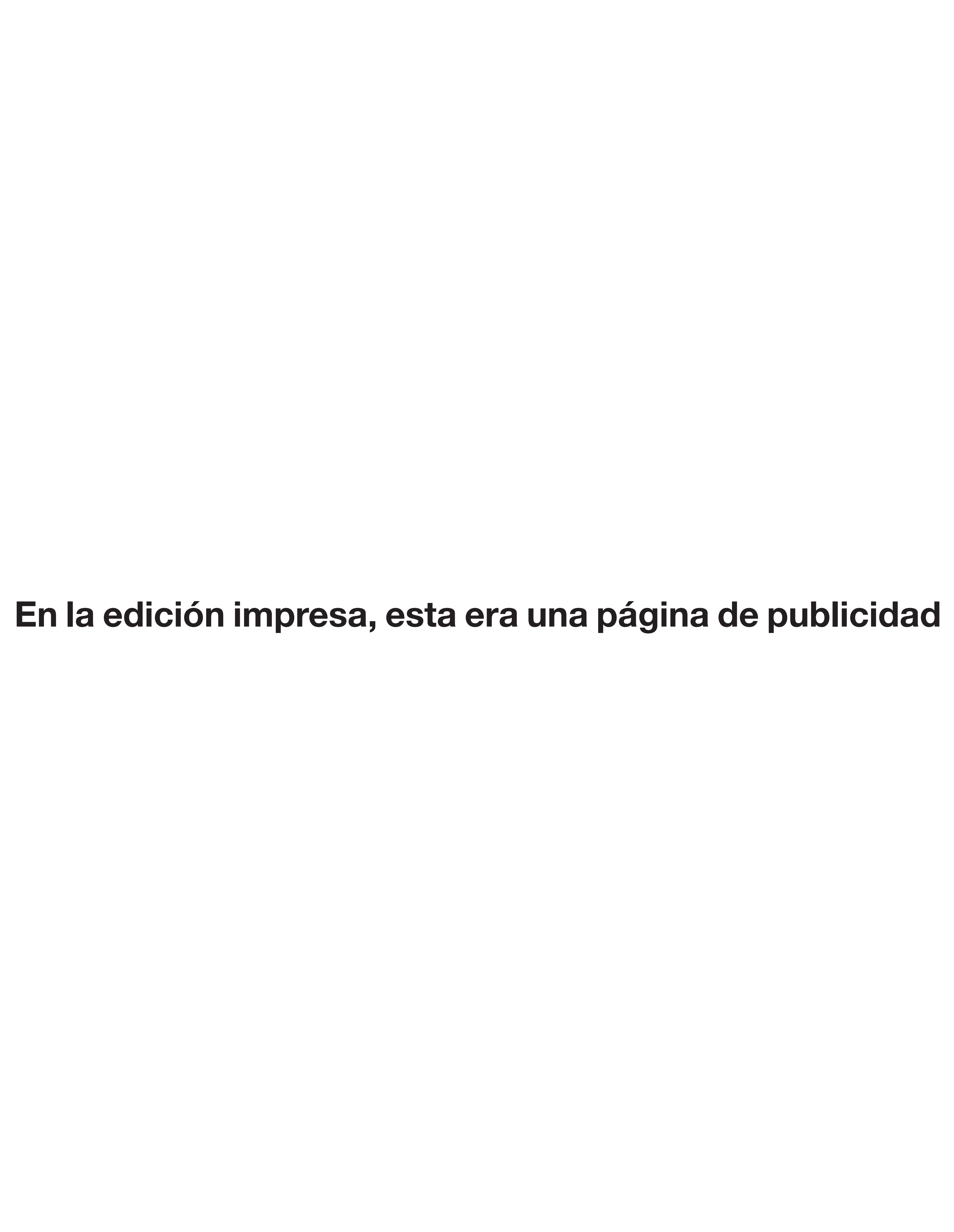


¿Sabías que...

... Bioware ha sido elegida como una de las cien mejores empresas canadienses para trabajar?



Seguro que muchos aficionados estarían encantados de estar empleados en una compañía como Bioware, responsable de juegazos como el clásico «Neverwinter Nights», pero tras este reconocimiento probablemente se les haga la idea aún más apetecible. No es la primera vez que la compañía es incluida en este ranking, que valora distintos factores de cada empresa canadiense y publica anualmente el correspondiente ranking.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Breves

«Star Wars Galaxies» muere en el lejano Oriente... y renace en Occidente. Mientras que cierra sus servidores japoneses se aplica una serie de cambios en el sistema de juego y se lanza la edición «Star Wars Galaxies Starter Kit».



«Dungeon Siege» partido por dos. Uwe Boll, director del film basado en el videojuego de rol, la estrenará a finales de 2006 dividida en dos partes, con unas dos horas de duración cada una.

Liga «Imperivm» por todo lo alto. Continúa muy activa la competición en el juego de estrategia. En diciembre la final, cuyo ganador recibirá 5000 euros mientras que los cien primeros se llevarán un ejemplar del próximo juego «Panzers II».



La amenaza de «Act of War» no ha terminado

Petróleo y terrorismo

Estrategia · Eugen Systems · Atari · Marzo 2006

El juego de estrategia en tiempo real «Act of War» recibirá en unos meses su primera expansión , que viene cargadita. Aún sin título, se encargará de retomar el conflicto global del juego original y añadirá nuevos elementos a la acción, siendo el más destacado el combate naval.

El espectáculo está completamente asegurado puesto que, a los excelentes gráficos del juego hay que sumar el hecho de que las unidades navales mantienen la proporción respecto al resto, así que su tamaño será realmente grande y los acercamientos de cámara impresionantes.

Podrás descubrir estas novedades durante la campaña que la expansión incluirá, pero la oferta no termina aquí: también se añaden unidades de mercenarios y de curación, el mejor modo de gastar el dinero que obtenemos tras las misiones. Y varios añadidos respecto al modo multijugador, tanto nuevos modos y mapas como posibilidades de personalización que afectan a la velocidad, la eficacia de las armas, las condiciones...

El argumento del juego –un futuro con productores de petróleo controlando fuerzas terroristas– es de Dale Brown, un autor especializado en política-ficción, cuyo planteamiento seguirá desarrollándose en esta expansión. ■



▲ Tres bandos enfrentados: los terroristas del Consorcio, las fuerzas de los EEUU y las de las Talon Force. Cada uno con sus puntos fuertes y sus desventajas.



▲ Destructores, portaaviones... manteniendo la proporción respecto al resto de unidades, así que no te extrañe que esta expansión sea aún más espectacular.

Mantén tu mano cerca del revólver

Desenfunda, forastero

Acción táctica · Spellbound · Atari · Marzo 2006

Calles polvorientas, colt humeantes, botas y espuelas... así es «Desperados 2: Cooper's Revenge», continuación con un montón de novedades respecto al primero de la serie, empezando por la posibilidad de alternar entre la vista isométrica y la de primera persona, mejor inteligencia artificial y muchas más acciones para los héroes. El entorno no sólo aumenta en variedad –ciudades, convoyes, fuertes, cañones, poblados indios– sino que aumenta la interactividad con el mismo y habrá escenarios interiores.

Un argumento lleno de giros y sorpresas se encargará de hilvanar el desarrollo del juego. ¿Ya te hemos contado suficiente como para que saques brillo a tu revólver? Busca un lugar en el que bajarte de tu caballo y tomar un trago, porque una vez que llegues a este poblado, querrás quedarte mucho tiempo. ■

El regreso de un simulador legendario

Es rápido, jugable... ¿qué es?

Deportivo · Kuju Entertainment · Codemasters · Mediados 2006

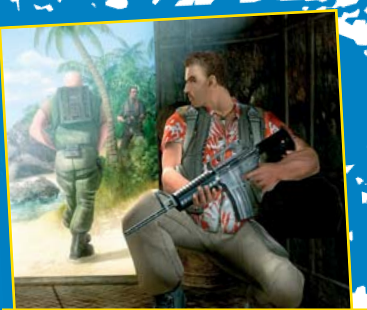
Es... ¡«Sensible Soccer»!, un simulador de fútbol que destacó en los 90 por potenciar jugabilidad y rapidez sobre otros aspectos como el visual. Jon Hare, su orgulloso creador, piensa que aún no se ha superado: "Estamos esforzándonos al máximo para recrear y poner al día la gran jugabilidad, diversión y profundidad futbolística del original y mostrar a los aficionados lo que se han estado perdiendo en estos años repletos de simuladores lentos y sosos". ■



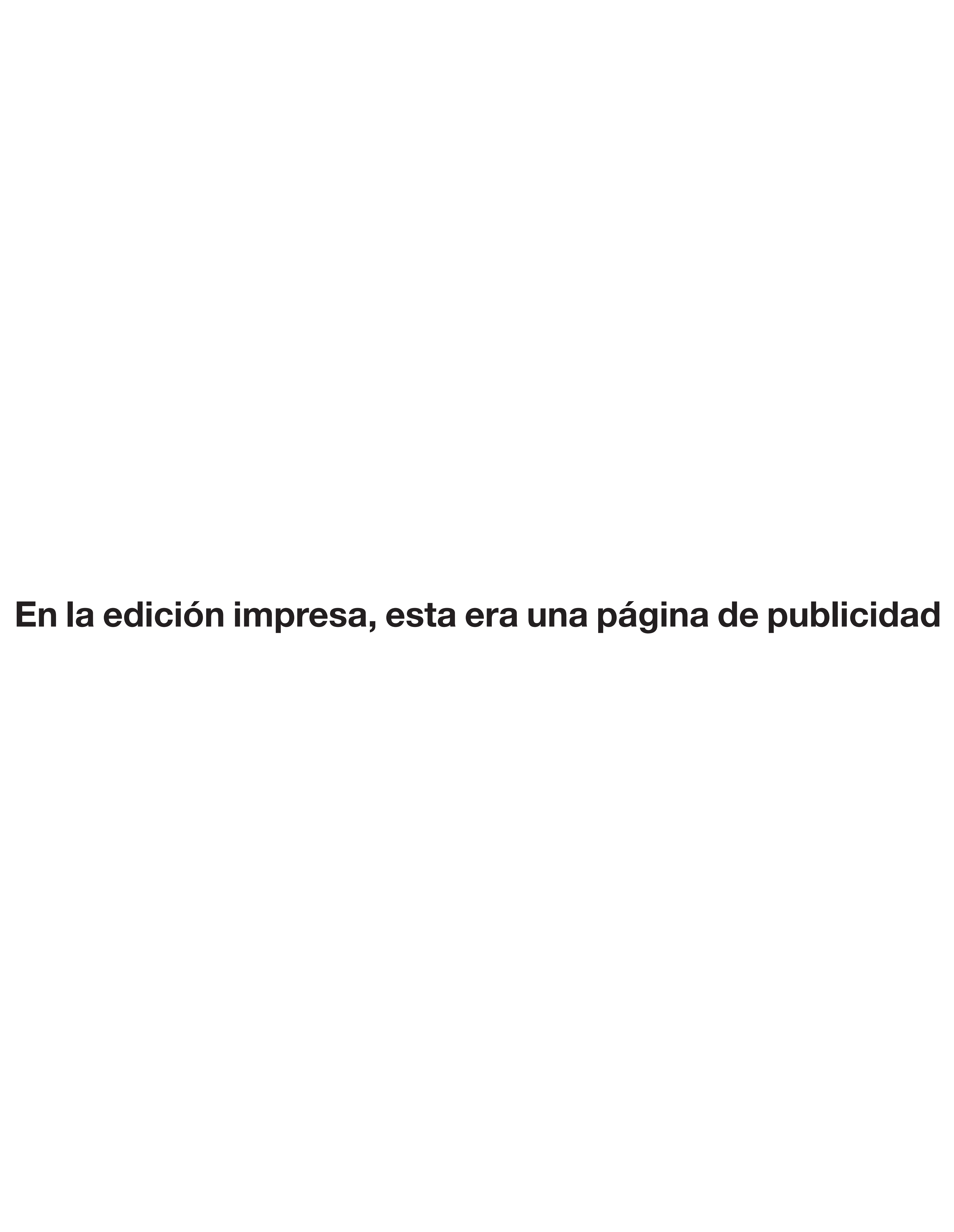
▲ «Sensible Soccer» ofrecía hace quince años un multijugador imbatible y un control excelente.

En voz baja...

... se dice que Crytek, creadores del magistral «Far Cry», ya tienen nombre para su próximo proyecto: «Crysis». El rumor corre por Internet desde que se detectó el registro de varias páginas web con este nombre. ¿Estará a la altura de su antecesor? ■



«Far Cry» era genial... ¿Cómo será «Crysis»?


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los + esperados

*No nos podemos quejar de falta de movimiento: entradas como **«Prey», «Unreal Tournament 2007», «Neverwinter Nights 2»** o **«Hellgate London»** junto con algunas salidas. Pero no todo son buenas noticias, la lista refleja también el retraso de **«Oblivion»...***

Parrilla de salida

The Matrix. Path of Neo



DICIEMBRE 2005 ACCIÓN SHINY PC/PS2

Si siempre quisiste convertirte en Neo, el nuevo título que Shiny tiene a punto te hará vivir el universo Matrix como nunca imaginaste que sería posible en un videojuego.

Prey

FEBRERO 2006 ACCIÓN HUMAN HEAD/3D REALMS/TAKE2 PC/XBOX 360

Con la tecnología de «Doom 3», esta nueva oportunidad de arrasar alienígenas es uno de las mayores promesas del género y ya despertó mucha expectación en el E3.

La Batalla por la Tierra Media 2



FEBRERO 2006 ESTRATEGIA ELECTRONIC ARTS PC

El futuro juego de estrategia de EA no podía tener un trasfondo más atractivo, pero no se quedará ahí: promete estar repleto de opciones y ofrecer mucho espectáculo.

Ghost Recon 3

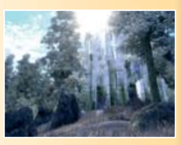
FEBRERO 2006 ACCIÓN TÁCTICA UBISOFT PC/PS2/GC/XBOX/XBOX 360

La espectacular combinación de acción y estrategia táctica nos lleva esta vez a México en el año 2013, para rescatar nada menos que al mismísimo presidente.



Calentando Motores

The Elder Scrolls IV: Oblivion



MARZO 2006 ROL BETHESDA/TAKE 2 PC/XBOX 360

El retraso de última hora –ya estaba a punto de salir a la venta– hace que los aficionados se muerdan las uñas impacientes hasta que llegue este ambicioso juego de rol.

El Padrino

MARZO 2006 ACCIÓN/AVENTURA EA PC/PS2/XBOX

Un clásico del cine está dispuesto a revivir el mundo de la mafia en un juego cinematografico y espectacular. ¿Quieres formar parte de la familia Corleone?

Unreal Tournament 2007

PRIMAVERA 2006 ACCIÓN EPIC GAMES/MIDWAY PC

A estas alturas no hay mucho que decir sobre la legendaria serie de acción. Por supuesto, la próxima entrega promete más de lo mismo pero muy mejorado.

Hellgate London

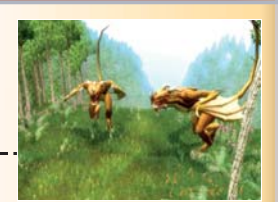


PRIMAVERA 2006 ROL FLAGSHIP STUDIOS/NAMCO PC

Dentro de veinticinco años, los demonios han conquistado el mundo, y tú lo descubrirás en las calles de Londres. Rol en primera persona de los creadores del mítico «Diablo».

En boxes

Neverwinter Nights 2



2006 ROL OBSIDIAN/ATARI PC

Muchos aficionados creen que la primera parte es el mejor juego de rol de todos los tiempos, por lo que su continuación tiene el listón muy alto.

Rise & Fall. Civilizations At War

2006 ESTRATEGIA STAINLESS STEEL PC

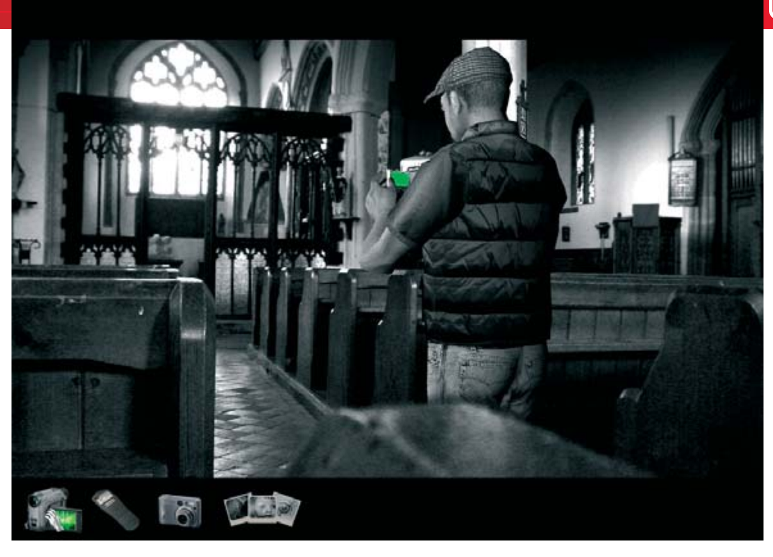
Sólo por Rick Goodman las expectativas se han disparado. Una pena que se haya retrasado hasta el próximo 2006.

Commandos. Strike Force

2006 ACCIÓN PYRO STUDIOS PC

Cuando ya lo teníamos en las manos, después de probar la primera versión jugable... ¡se retrasó! Y aunque no está confirmada la fecha, se nos ha ido a... ¡2006!





No apto para los más "miedicas"

A la caza de fantasmas

Aventura Darkling Room Sin confirmar

«The Lost Crown» es una escalofriante historia de fantasmas que te permitirá utilizar los mismos métodos e instrumentos que usan en la realidad parapsicólogos e investigadores. Se prometen emociones fuertes, un interfaz que alterna visión en primera y tercera persona, el reto de capturar fantasmas en tiempo real, puzzles realistas, distintos finales, más de treinta horas de juego... y un argumento a cargo de Jonathan Boakes, autor de gran prestigio en el género tras la serie «Dark Fall», quien promete "una experiencia terrorífica y estimulante a partes iguales". Asesinatos, misterios, suspense... y fantasmas. ¿A que tu corazón ya late más rápido? ■

Escogiendo cómo combatir el crimen

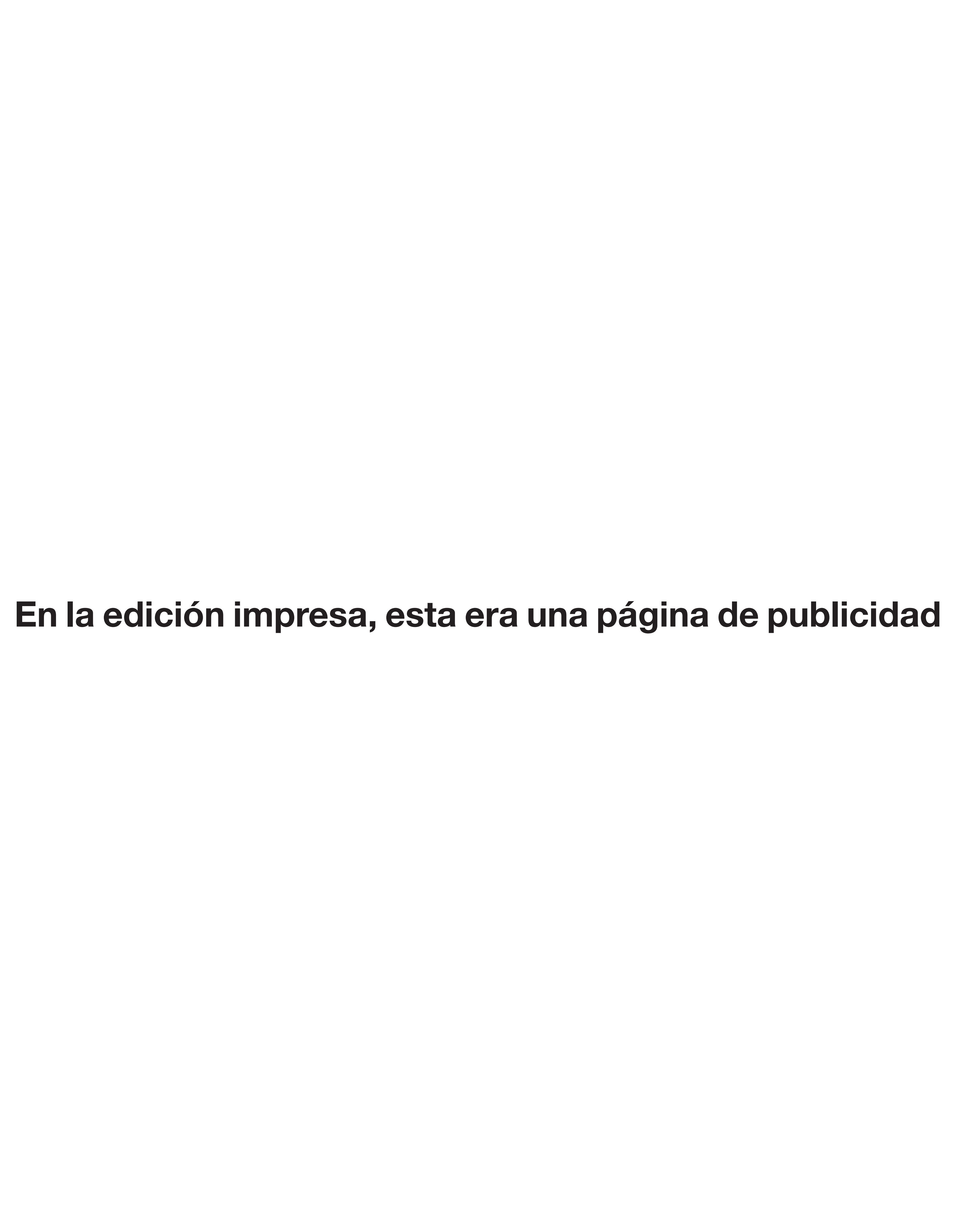
¿Qué clase de poli eres?

Acción Luxoflux Nobilis Marzo 2006

Algo más tarde que sus hermanas de consola y como sorpresa de última hora –porque no se contaba con ella–, la conversión a formato PC de «True Crime 2: New York City» llegará a nuestros ordenadores de la mano de Nobilis. Una vez más, el policía protagonista recorrerá las calles con una gran libertad de acción al más puro estilo «Grand Theft Auto» y una vez más escogerá la dosis de violencia y ética con la que combatir a los criminales, de modo que sus elecciones influirán sobre su personalidad y sobre el desarrollo del juego. Incluirá voces de lujo –Christopher Walken, Lawrence Fishburne, Mickey Rourke– y una banda sonora con más de ochenta canciones que abarcan todos los estilos y muchos clásicos de rock, punk, pop... pero no todo serán éxitos, también se incluyen temas originales de la estrella de hiphop Redman, que a la vez estará presente en el juego como personaje desbloqueable. ■



▲ ¿Cómo tratarás a los delincuentes? ¿Le lees sus derechos y le pones las esposas, o antes le arreas dos guantazos para liberar tensiones? La elección es tuya.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

El clásico llega al PC

El Padrino

ELECTRONIC ARTS · AVENTURA · MARZO 2006

Acción al estilo Hollywood. Como en cualquier película de acción que se precie, «El Padrino» estará repleto de peleas, tiroteos y persecuciones a toda velocidad. Pero, ojo, que también tendrás que realizar todo tipo de encargos para tus jefes, desde sobornar a un agente de policía para que no meta su nariz en tus asuntos, hasta "convencer" a un modesto tendero de que lo mejor para él es dejarte "tomar parte" en –o de– su negocio.





Un pequeño obsequio de la Familia por sus atenciones, amigo... Aunque casi todos los personajes de la película harán su aparición en el juego, el argumento girará alrededor de tu personaje, un recién llegado a la Familia que se abrirá camino con todos los medios a su alcance... aunque haya que untar a los polizontes, ¿capisci?



◄ **LA FAMILIA ES LO MÁS IMPORTANTE.** Vito Corleone, Fredo, Sonny, Clemenza, Tom Hagen... ¿Los recuerdas? Pues todos ellos te esperarán en una aventura que no podrás rechazar... ■

▲ **Guerra de bandas.** Cinco familias se reparten en «El Padrino» la ciudad de Nueva York y tu objetivo final será llevar a la Familia Corleone a lo más alto, por encima de todas las demás. Para conseguirlo recurrirás a la persuasión o a la violencia, según el caso, ya que las calles estarán llenas de matones de las bandas rivales con los que habrá que entenderse... ¡aunque sea a tiros! ■

▲ **Toda la ciudad a tus pies.** La Pequeña Italia, Brooklyn... y así hasta completar seis enormes barrios que estarán a tu disposición para que los explores durante el juego. Al principio, claro sólo tendremos acceso a una parte limitada de la ciudad, pero a medida que juguemos iremos abriendo acceso a nuevas zonas, misiones y negocios para extorsionar. ■

◄ **No es personal, amigo, son negocios...** A menudo tendrás que persuadir a algún personaje para que te cuente lo que sabe o para que acepte pagar a cambio de la protección de la familia. La mejor forma de hacerlo será usando el tradicional sistema de... ¡darle una paliza! Para ello el juego incluirá un original sistema de control que te permitirá realizar todo tipo de acciones y combos. Podrás cogerlo por las solapas, zarandearlo, lanzarlo contra el suelo... ¡Más realismo imposible! ¿Será «El Padrino» un "Sim Gangster"? ■



DUNGEONS & DRAGONS INVADE LA RED. El universo de rol por excelencia da por fin el salto a Internet con un juego de rol online. Toda la magia y la fantasía del rol más puro que podrás disfrutar, por fin, con jugadores de todo el mundo.

La revolución online

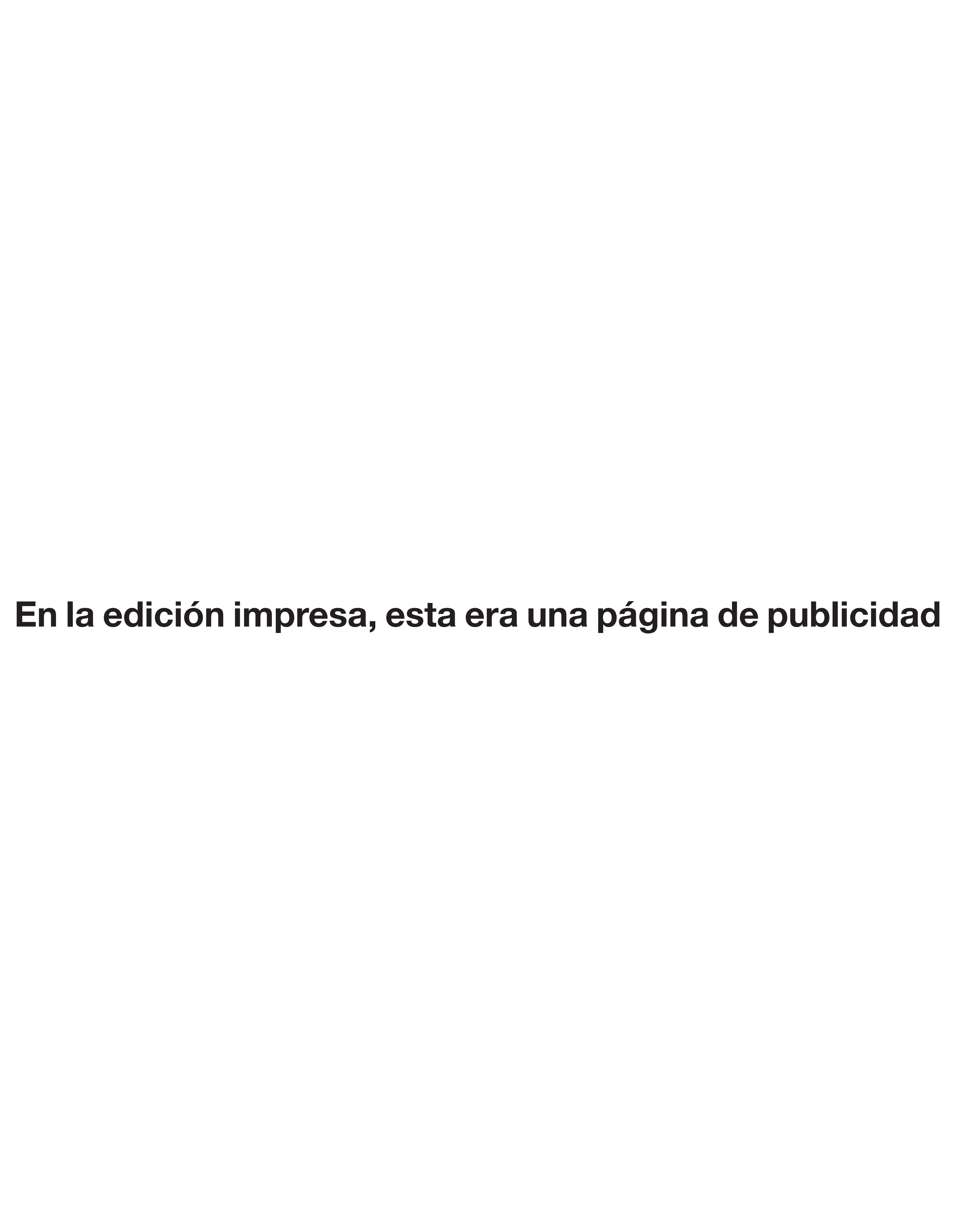
Dungeons & Dragons Online: Stormreach

TURBINE/ATARI · ROL ONLINE · PRIMAVERA 2006

Acción de la buena. El sistema de juego de «D&D Online» será diferente de otros juegos del género, pues estará más centrado en la acción. Olvídate, por ejemplo, de eso de darle al botón "atacar" para dejar que el combate transcurra. Aquí cada golpe de espada es un clic del ratón, así que más te valdrá no despistarte si no quieres que tus tripas acaben forrando las paredes.

¿Quién necesita continentes? A diferencia de la mayoría de juegos de rol online, «D&D Online» transcurre entre los muros de una única ciudad, Stormreach, en el mundo de Eberron. Pero no te preocupes, dentro de sus mazmorras, sus criptas y sus catacumbas, encontrarás desafíos más que de sobra.

D&D puro y duro. Tanto los enemigos como los hechizos, los objetos o las razas están sacados de la versión 3.5 de las reglas de D&D. Por ejemplo, podrás elegir entre cinco razas para crear tu personaje: humanos, elfos, enanos, medianos o warforgeds, la nueva raza de Eberron.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Carreras, destrucción y caos

Crashday

MOON BYTE/REPLAY/ATARI · VELOCIDAD · PRIMAVERA 2006

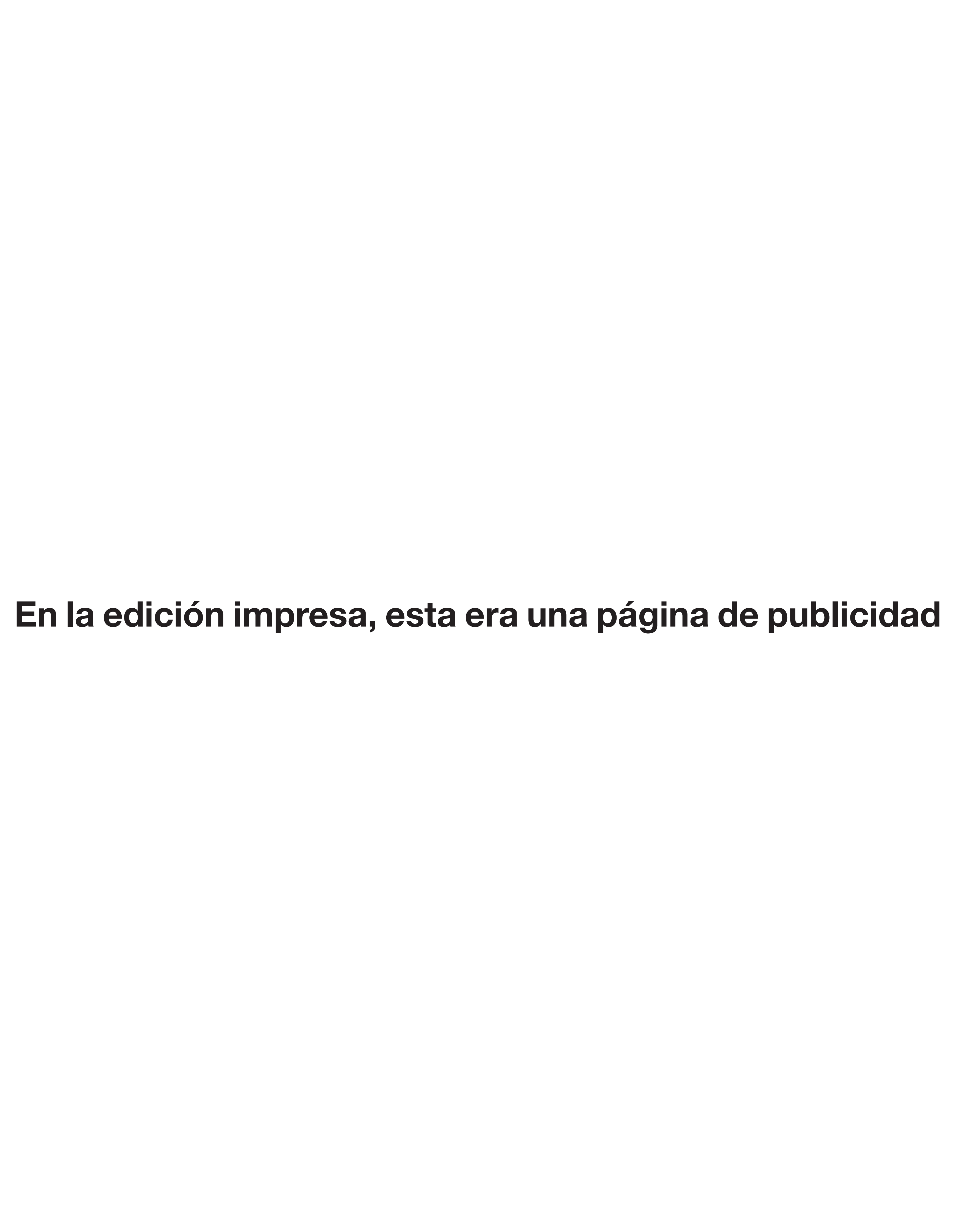
¡PISA A FONDO Y NO MIRES ATRÁS! Sumérgete de lleno en una combinación explosiva de velocidad, acción y acrobacias conduciendo los coches más espectaculares en los circuitos más descabellados, hasta convertirlos en montones de chatarra irreconocibles... ¿una carrerita?



Este choque me suena... Y es normal, porque sus propios creadores reconocen a las claras que para hacer «Crashday» se han inspirado en un buen montón de juegos: «Fallout», «Burnout», «Trackmania», «Carmaggedon», «Stunts»... De todos ellos encontrarás influencias en «Crashday».

Si vas a destrozarlo, por lo menos que sea majo. Y para eso lo mejor, ya sabes, es un poco de tuning. Hasta 12 coches diferentes podrás pilotar en «Crashday», desde los deportivos más espectaculares hasta furgonetas y coches de policía. Eso sí, después de tunearlos todos ellos tendrán una pinta estupenda.

Ponte el mono de trabajo... y a construir circuitos. Y es que «Crashday» tendrá un editor con el que podrás construir en un momento los circuitos más elaborados. Además, como sólo ocuparán unos pocos KBs, será muy sencillo compartirlos por la red.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

El Rey Kong

Como me ha molado la preview del mes pasado de «King Kong», menuda pinta impresionante que tiene. Vamos, que si no sabes que son imágenes del juego, de algunas podrías creer incluso que están sacadas de la película. Ya podrían todas las adaptaciones de películas de éxito tener la mitad de la calidad que parece que va a tener «King Kong». Claro que a lo mejor lo que pasa es que no todo los directores de cine se implican en estas conversiones como parece que se ha implicado Peter Jackson en este juego, ¿no os parece? ■ Blas García



R. Y no te dejes de lado la participación de Michel "Beyond good & Evil" Ancel, que algo tendrá que ver también, ¿no? Pero vamos, es cierto que Peter Jackson se lo curra como nadie, pero si hasta dejó de colaborar con EA porque casi no le dejaron meter mano tanto como él quería en el desarrollo de los juegos de "El Señor de los Anillos". De todas formas, si te gustó la preview, no te pierdas la review de este número, porque el juego ya completado es todavía más impresionante.

Defendiendo el PC



¡Lo que tengo que aguantar de mi amigo consolero! Está todo el día restregándome las novedades que salen para sus queridas maquinitas y encima me dice que en las consolas hay cambios tan novedosos como la pantalla táctil de la Nintendo DS o el extrañísimo mando nuevo para la Revolution. ¿Qué le digo? ¡Ayudadme! ■ Worldler

R. ¡No le hagas ni caso! Lo que en realidad importa a la hora de jugar son los juegos, y no los mandos más extravagantes. Lo tienes fácil si quieres que se le cierre la boquita, –y si todavía la mantiene abierta será para chorrear baba– enséñale este número de Micromanía con juegazos tan increíbles como «Civilization IV», que no pisará consola alguna, o títulos que muestran en tu monitor una tecnología puntera antes que en las "maquinitas" de tu amigo, o el juego de rol online que te permite compartir tus aventuras con cuatro millones de jugadores, «World of Warcraft». ¿A que ya se te ha puesto verde de la envidia?

LA QUEJA
¡Vaya precios!

Me pregunto si soy el único al que le parece un disparate la política de precios que siguen algunas compañías. ¿Es que nadie más se da cuenta que es una barbaridad que «Age of Empires III» cueste 59,99 € ¡en su edición normal! Cómo será la cosa de exagerada, que la edición de coleccionista del mismo juego, que viene en una caja enorme, con un libro alucinante en tapa dura de más de 200 páginas, una guía, un DVD, un póster y yo qué sé más... solo cuesta ¡10 euros más! De verdad, que a veces pienso que lo hacen directamente para tomarnos el pelo. ■ Antonio Loira

No se trata de quejarse de que una edición de coleccionista cueste poco más que la normal, pero es verdad que 60 € por un juego, –aunque sea un juego tan alucinante como «Age III»– es una exageración. A este paso vamos a pagar más por los juegos de PC que por los de consola y hasta ahí podría llegar la broma.



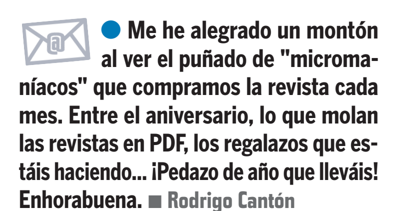
No más «Myst»... ¿Pero más Cyan?

Me gustaría mandar un abrazo a Rand Miller, me quedé de piedra al leer el cierre no sólo de la serie «Myst», sino también de Cyan. Siempre recordaremos los incondicionales la sensación de estar sumergidos en mundos maravillosos (casi, casi, "oliéndolos") donde todo es posible. Era como viajar sin moverse de la silla del ordenador... Un fuerte abrazo y hasta siempre, Cyan. ■ Arturo Galbarriatu

R. ¡Que no, que ha sido una falsa alarma! Es cierto que Cyan despidió a casi todos sus empleados por su mala situación económica, pero resulta que apenas una semana después Miller anunció que había encontrado nuevos inversores, volvió a contratarlos a todos y los puso a trabajar en un nuevo proyecto. Si eso no es suerte...

Gracias a vosotros

Me he alegrado un montón al ver el puñado de "micromaníacos" que compramos la revista cada mes. Entre el aniversario, lo que molan las revistas en PDF, los regalazos que estáis haciendo... ¡Pedazo de año que lleváis! Enhorabuena. ■ Rodrigo Cantón





R. ¡Y pedazo de lectores que tenemos! Hemos recibido un montón de cartas como la tuya, pero lo malo es que el dire se ha puesto en "modo survival horror on" y ha dicho que basta ya de publicar elogios, que nos hacen bajar la guardia y que hay que mantenerse alerta... Así que vamos a usar tu carta como muestra de todas las demás, para daros las gracias por las opiniones y críticas que nos hacéis llegar porque... ¡da gusto escribir si sois vosotros quienes lo váis a leer!

¡Viva el ADSL barato!

Estoy encantado de que últimamente el mercado de ADSL se haya puesto tan reñido: bajan precios, suben velocidades y regalan de todo. ¡Al fin puedo jugar a juegos online! ■ Capitán Banda Ancha

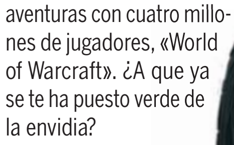


Y espérate, que ahora viene lo mejor... ¡puedes estrenar por todo lo alto tu conexión con los catorce días de prueba que regalamos este mes para «World of Warcraft»! Pero ten cuidado, que engancha... :-)

LA POLÉMICA DEL MES
Nervios de acero

Me parece que no es para tanto el revuelo que se ha formado con «F.E.A.R.». Yo jugué en el sótano de mi casa, con las luces apagadas, solo en casa, en una noche de tormenta y no sentí ningún miedo... ni el más mínimo, en serio. Sus gráficos son impresionantes, sí, pero lo de la niña ya está bastante visto. Vamos, que yo sigo pensando que mi madre con los rulos y el cuchillo de la carne en la mano es lo más terrorífico que he visto hasta ahora. ■ Alex Martínez.

Pues chico, ante una carta así sólo podemos decirte dos cosas. La primera felicitarte por tus nervios templados, porque la mayoría de los lectores han escrito justo para lo contrario, para contarnos los gritos que pegaban cada vez que veían a Alma. La segunda cosa es que no nos gustaría nada cruzarnos con tu madre en un callejón oscuro, porque si da más miedo que «F.E.A.R.»... :-)



CARTA DEL MES

Gas a tope



Os escribo para decir que los aficionados al motor virtual estamos de enhorabuena. Veo los títulos que van a salir y me duele el bolsillo de pensar que los "necesito" todos. Y es que después de ver los vídeos que regalabais de «TOCA RACE Driver 3», «World Racing 2» y «NFS Most Wanted», y de probar «GT Legends» me he quedado impresionado. Aprovecho para pediros algún reportaje sobre este género y que alguna compañía se lance con uno de F1 protagonizado por nuestro admirado asturiano, Fernando Alonso. ■ Alejandro Trelis

R. Pues sí, más te vale ir ahorrando porque la cosa pinta muy, pero que muy bien para los aficionados que aspiran a ser "conductores digitales". En cuanto a lo del reportaje que pides, en el número 127 de ésta tu revista ya hemos publicado uno dedicado a todos los juegos de velocidad más recientes, pero no te preocupes demasiado, porque con esta avalancha de juegazos que se avecina dentro de este género no tardaremos demasiado en preparar otro, seguro.

¿Tarjetas de lujo?

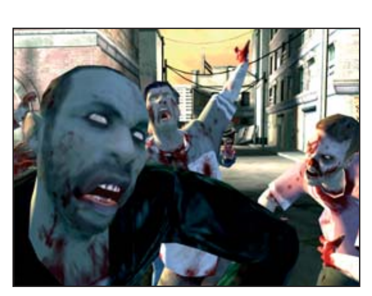
Pienso que la sección de Tecnomanías es una de las más interesantes de la revista, pero yo os recomendaría que la enfocaseis desde el punto de vista del consumidor medio, porque, sinceramente, recomendar una tarjeta gráfica de 400€ me parece exagerado. ¿No podríais tener más en cuenta la relación calidad-precio y lo que la gente está dispuesta a gastar? ■ Enrique Montoliu



R. El caso es que nuestra recomendación se basa, precisamente, en la relación calidad-precio porque, aunque es cierto que 400 € es mucha pasta (¡pero, mucha!), son tarjetas que tienen prestaciones brutales. Vamos, que te puedes comprar otra más barata, de hecho nosotros mismos damos siempre alguna alternativa desde poco más de 150 €, pero te vas a encontrar con que la diferencia de rendimiento es mucho mayor que la de precio y a la larga la "broma" te puede salir más cara, cuando tengas que actualizar otra vez tu equipo.

¿Y los zombies de Romero?

Hace algunos meses hablasteis sobre que se estaba desarrollando un juego basado en las famosas películas de zombies de George A. Romero, pero hace algún tiempo que no he visto más noticias sobre el mismo. ¿Me podríais explicar qué ha sido de él, si sigue adelante el proyecto y si va a necesitar mucho PC? ■ Serial Demon



R. El juego al que te refieres, «City of the Dead», está siendo desarrollado por Kuju Entertainment y originalmente iba a ser publicado por Hip Interactive. Recientemente, ésta compañía se ha declarado en bancarrota, por lo que Kuju busca quien le publique el juego y eso podría modificar la fecha prevista de lanzamiento, situada en principio en el primer trimestre de 2006. Pero parece que llegar, llegará. Aún es pronto para saber los requisitos, pero ya puedes contar con colgajos orgánicos, sangre, gente que camina arrastrando los pies y vocaliza fatal... o sea, lo habitual en el subgénero "zombies", del que George A. Romero es el rey indiscutible.

La mala fama

Mis padres me ponen muy difícil jugar ya que con la polémica sobre la adicción a los ordenadores cuentan cada minuto que estoy delante. Los casos de adictos son una minoría entre tantos millones de usuarios a los que nos gusta jugar con el ordenador, pero también tenemos amigos, vida social, salimos los sábados, hacemos otras cosas... Lo que pasa es que al estar en casa preferimos jugar con el ordenador antes de sentarnos delante de la "caja tonta" tragándonos telebasura y anuncios ■ Eduardo Álvarez

R. Eso sí que es la bomba, resulta que no importa ser "adicto" a la televisión pero jugar un par de horas sí es gravísimo. En fin, a ver si no tarda mucho en llegar el día en que nos midan a todos con el mismo rasero...

FORMIDABLE



Ya era hora. La Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas ha decidido que el elegido este año para su "Hall of Fame" sea Richard "Lord British" Garriott, el padre de la legendaria serie de juegos de rol «Ultima». El galardonado hará compañía a los otros nueve ganadores de los últimos años, entre ellos, figuras del calibre de John Carmack, Sid Meier o Peter Molyneux.

LAMENTABLE



¿Y aquí, cuándo? Al igual que en el pasado, el gobierno francés se ha comprometido a dedicar más ayudas el año que viene para subvencionar a los desarrolladores galos de juegos. Una iniciativa estupenda que, por desgracia, no acaba de cruzar los Pirineos. ¿Veremos algo parecido en España alguna vez?

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía, C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

preguntas sin respuestas

¿Cómo...

será acogido el nuevo tipo de servidor que acaban de anunciar para «Dark Age of Camelot» que estará destinado específicamente a limitar el poder de los "power gamers"?

¿Qué...

frutos podemos esperar del acuerdo que acaban de firmar EA y Steven Spielberg, por el que ambos se comprometen a unir sus esfuerzos en el desarrollo de tres videojuegos?

¿Cuál...

será la compañía misteriosa que, según se rumorea, planea comprarle a SCi todas las acciones de EIDOS?

¿Qué...

hay de cierto en los rumores que afirman que Uwe Boll, el famoso director germano especializado en adaptaciones de videojuegos a la gran pantalla, está teniendo graves problemas con el fisco alemán?

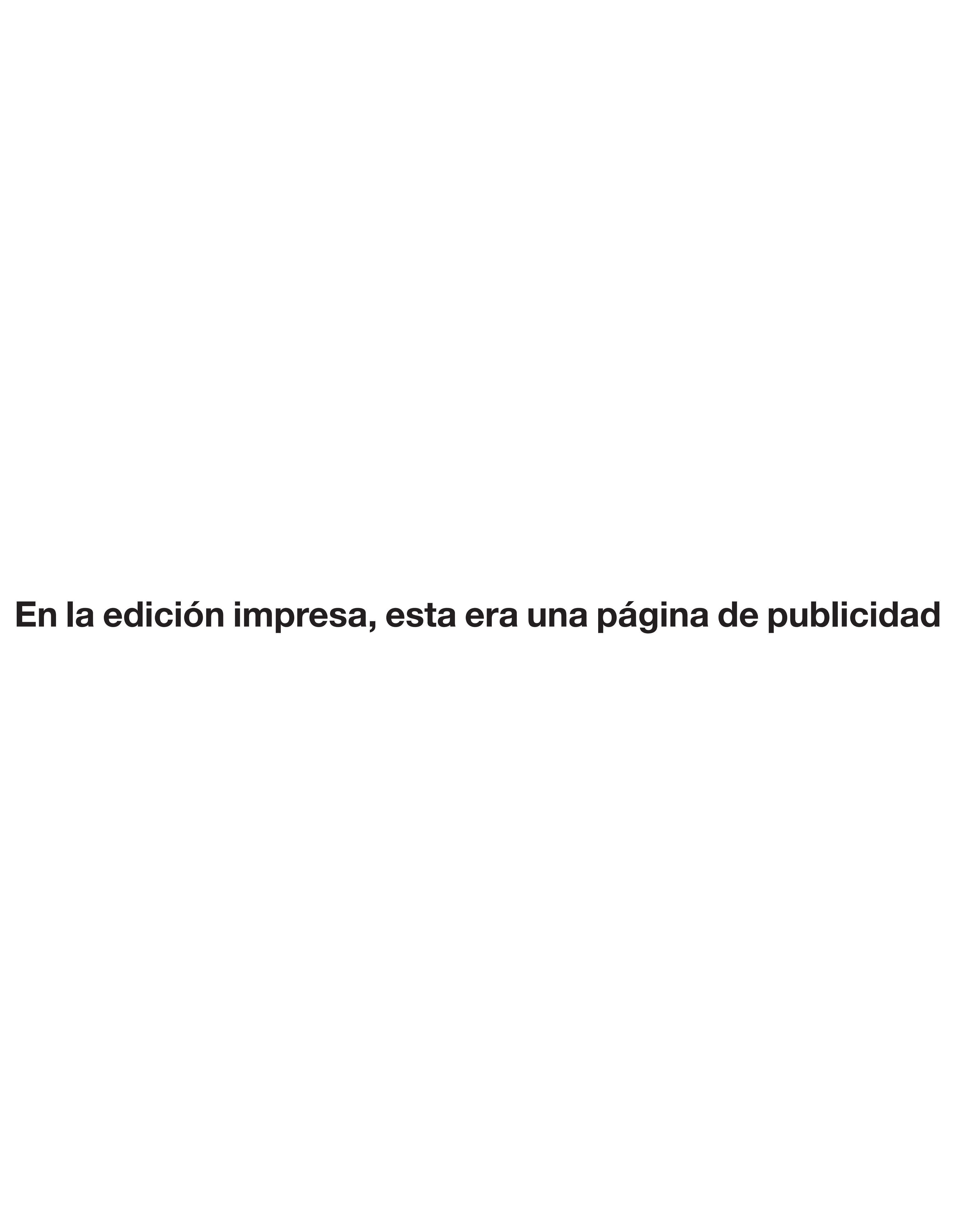
¿Por qué...

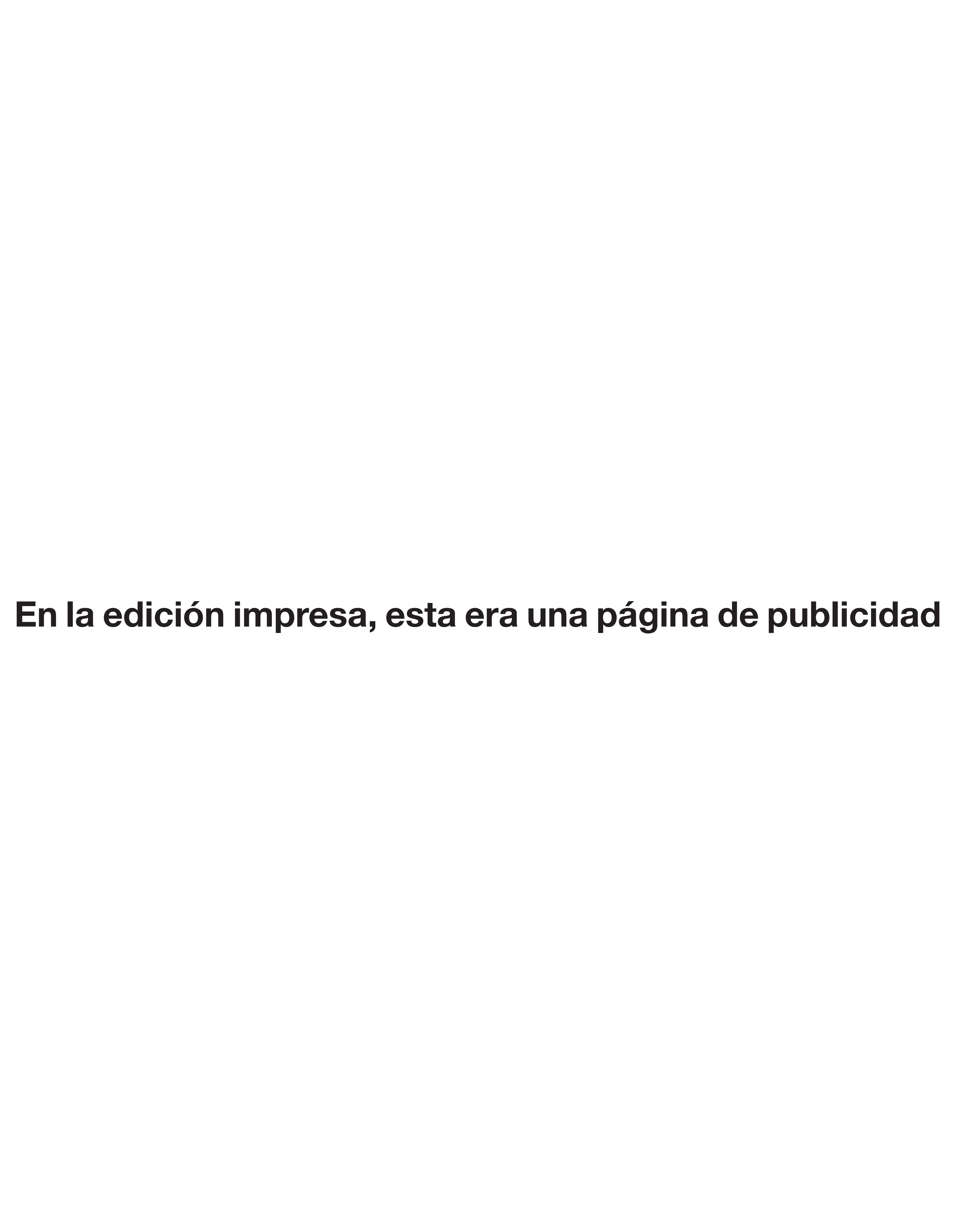
se ha retrasado el esperadísimo «Oblivion», que cuando ya creíamos que estaba a punto de ver la luz –que lo hemos tenido delante, vamos– resulta que se aplaza hasta el año que viene?

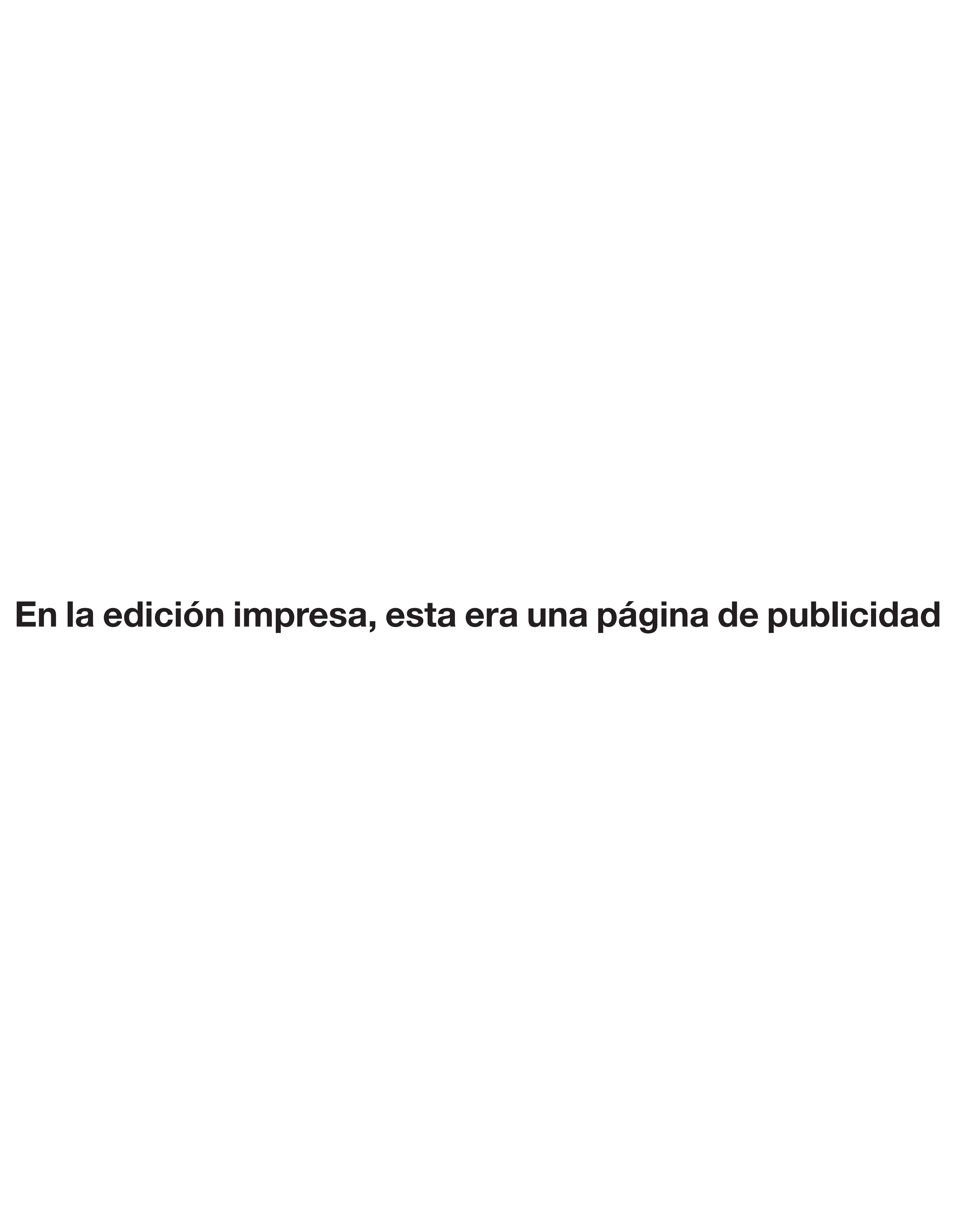
¿Cómo...

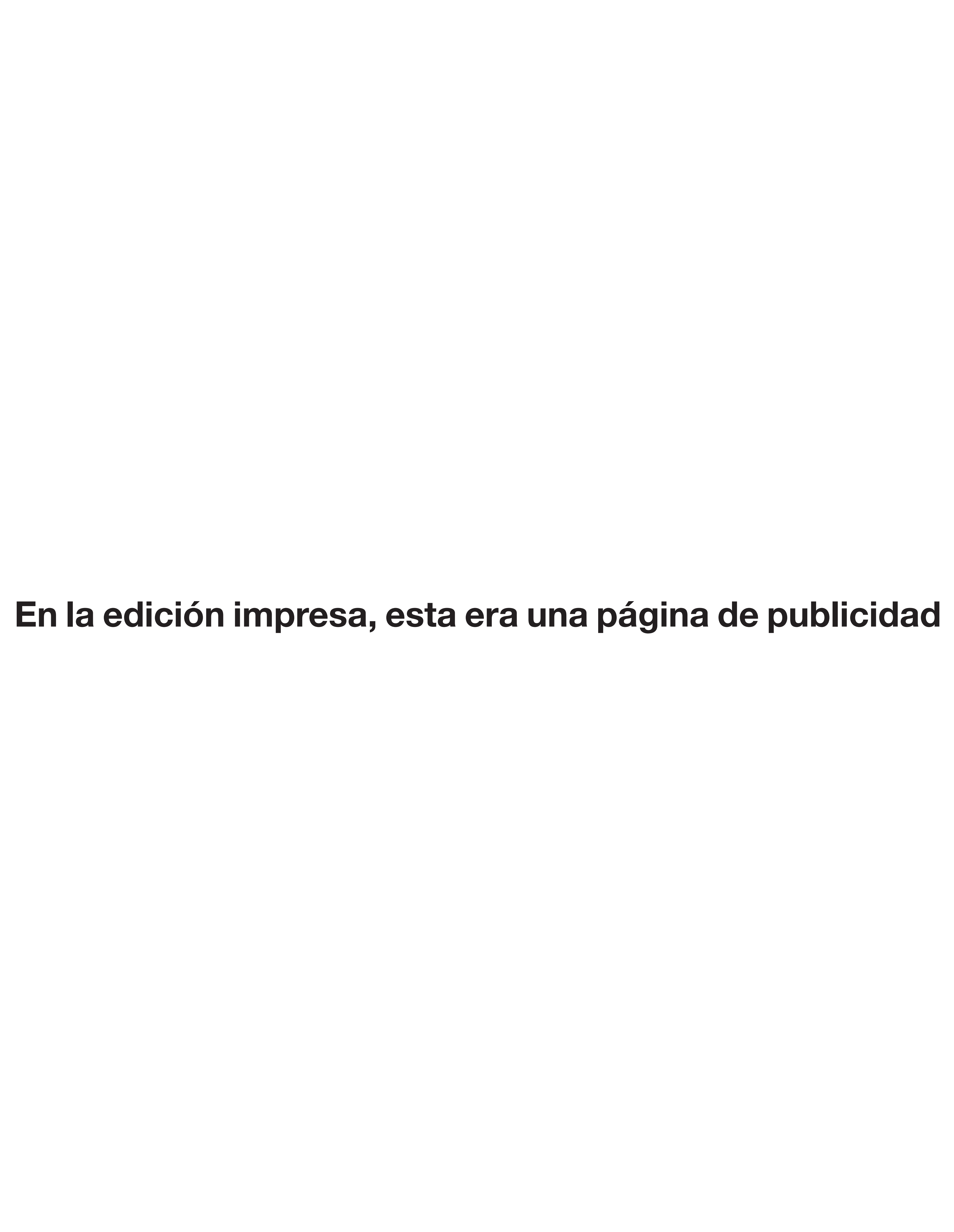
habrán sentado en E.A. las declaraciones de Peter Jackson en las que afirma que se pasó a trabajar con Ubisoft, porque en EA no le dejaron "meter baza" en el desarrollo de los juegos de «El Señor de los Anillos»?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.



Puntuación Micromanía

Fantástico

Para mí que os habéis quedado cortos, porque hacía tiempo que no veía un juego tan original. Además, los conceptos que introduce, como los dos mapas o el sistema de capitanes, no son sólo originales, también son muy divertidos a la hora jugar. ■ Alex Pablos







Estoy de acuerdo en que se trata de un juego tremendamente original y creo que a su sistema de juego no se le puede poner ni un pero. Si no lleva una nota más alta es porque, en mi opinión, resulta un poco escaso de contenidos. Más variedad de criaturas y, sobre todo, más escenarios y campañas le hubieran venido pero que muy bien.

D.M.S. (Autor de la review)

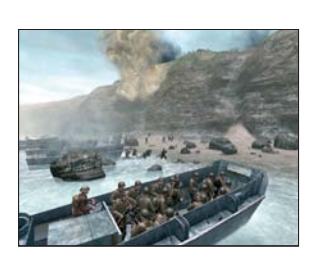


Puntuación Micromanía

No es para tanto

No creo que «Call of Duty 2» sea para tanto. Me parece lo mismo de siempre: otra vez en la Segunda Guerra Mundial luchando contra los alemanes... ¡pero si hasta volvemos a jugar la misión del desembarco de Normandía! Ya se lo podían haber currado un poco más, ¿no? ■ Gerard Covilla





Bueno, es cierto que su ambientación es muy similar a la de la anterior entrega y a la de otros muchos juegos de acción recientes, pero ahí acaba cualquier similitud. Las novedades en el sistema de juego son abundantes, desde la supresión de la barra de vida hasta las nuevas campañas no lineales, y creo que eso hace que el juego sea cualquier cosa menos repetitivo.

D.M.S. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

El más realista

Está muy por encima de sus rivales y es, sin discusión, el que ofrece más realismo. Si realmente quieres jugar al fútbol, déjate de licencias, camisetas y ropa interior oficial. Se trata de jugar, no de ver pases de modelos y para mi no hay duda: jugar los mejores partidos de fútbol, sólo lo permite «Pro Evolution Soccer». El resto es Segunda División. ■ Florencio Rodrigo



El análisis de este juegazo dejó claro que en cuanto a realismo es el rey, pero un juego comprende más cosas y en aspectos como la base de datos o el modo multijugador yo creo que le supera su principal competidor, «FIFA 06». Elecciones hay muchas: ¿Madrid o Barça? ¿«Doom 3» o «Half-Life 2»? ¿«Pro Evolution Soccer» o «FIFA 06»? Pero la respuesta es simple: el que más te divierta.

J.M.H. (Autor de la review)

Barbarian Invasion 97

Puntuación Micromanía

No tan bárbaro

¿Un 97 para una expansión? Me parece que os habéis patinado un poco con una nota tan alta, y os lo dice un fan de «Rome. Total War». Por mucha mejoras que vengan el juego es el mismo, lo único que han hecho es añadirle muchas más horas de juego. Le doy un 90 y ya es mucho para una expansión. ■ El Invasor

La otra nota 90



O sea, que "lo único" que han añadido son muchas horas de juego y mejoras... ¿te parece poco? Al fin y al cabo, de eso se trata una expansión, ¿no? Yo creo que como es una expansión sobresaliente se merece también una nota sobresaliente, como la que se ha llevado.

L.E.C. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Promesas incumplidas

Esperaba mucho de este juego, pero al final es como un espectáculo de fuegos artificiales, o sea, mucho ruido y colorido pero... poca sustancia. Y lo del multijugador, de pena. Han repetido la misma fórmula, ¡y los mismos mapas! Como decíais en el análisis, "es sólo acción". ■ Simón Triviño

La otra nota 86

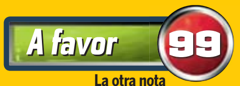




EN EL PUNTO DE MIRA

Age of Empires III





Lo mejor

Me parece que es el mejor juego de estrategia que se puede encontrar ahora mismo en las tiendas. Tiene una tecnología gráfica impresionante y su sistema de juego es realmente bueno y muy original. Yo le hubiera puesto una nota más alta. ■ Lucas Moreno

Es cierto que se trata de un juegazo, pero es que su nota también es una notaza... Para tener una tan alta como la que pides, la de un juego revolucionario, yo creo que le falta un punto de originalidad, porque todo el tema de las cartas y las rutas mola, pero aparte de eso no aporta demasiadas novedades. J.P.V. (Autor de la review)



No es lo mismo

Yo creo que se han cargado el espíritu de la serie, que éste no es un «Age of Empires» como Dios manda... A mí me parece que todo el sistema de las cartas y las ciudades natales lo que hace es complicar las cosas y que sobra. Me parece que eran mucho mejores las anteriores entregas. ■ Marta Casado

Es posible que a ti no te acabe de convencer el sistema de cartas, pero no me parece justo criticar el juego precisamente por intentar introducir ideas originales. Seguramente si se hubieran limitado a copiar «Age of Empires II» cambiando las unidades por otras más modernas, todos nos habríamos quejado de que no se habían arriesgado nada, ¿no? J.P.V. (Autor de la review)



Sí, en el análisis decíamos "es sólo acción", pero a la frase añadíamos "pero de la mejor". Y lo seguimos manteniendo. Es verdad que se esperaba un cambio más importante, pero... ¡diablos, es que es realmente divertido! Si tienes el ordenador adecuado, encontrarás pocas cosas tan espectaculares y jugables como «Quake 4». El diseño es extraordinario y la acción variada... y sobre todo constante, así que la capacidad de engancharte y divertirte está al mismo nivel. Y eso es fundamental.

T.G.G. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

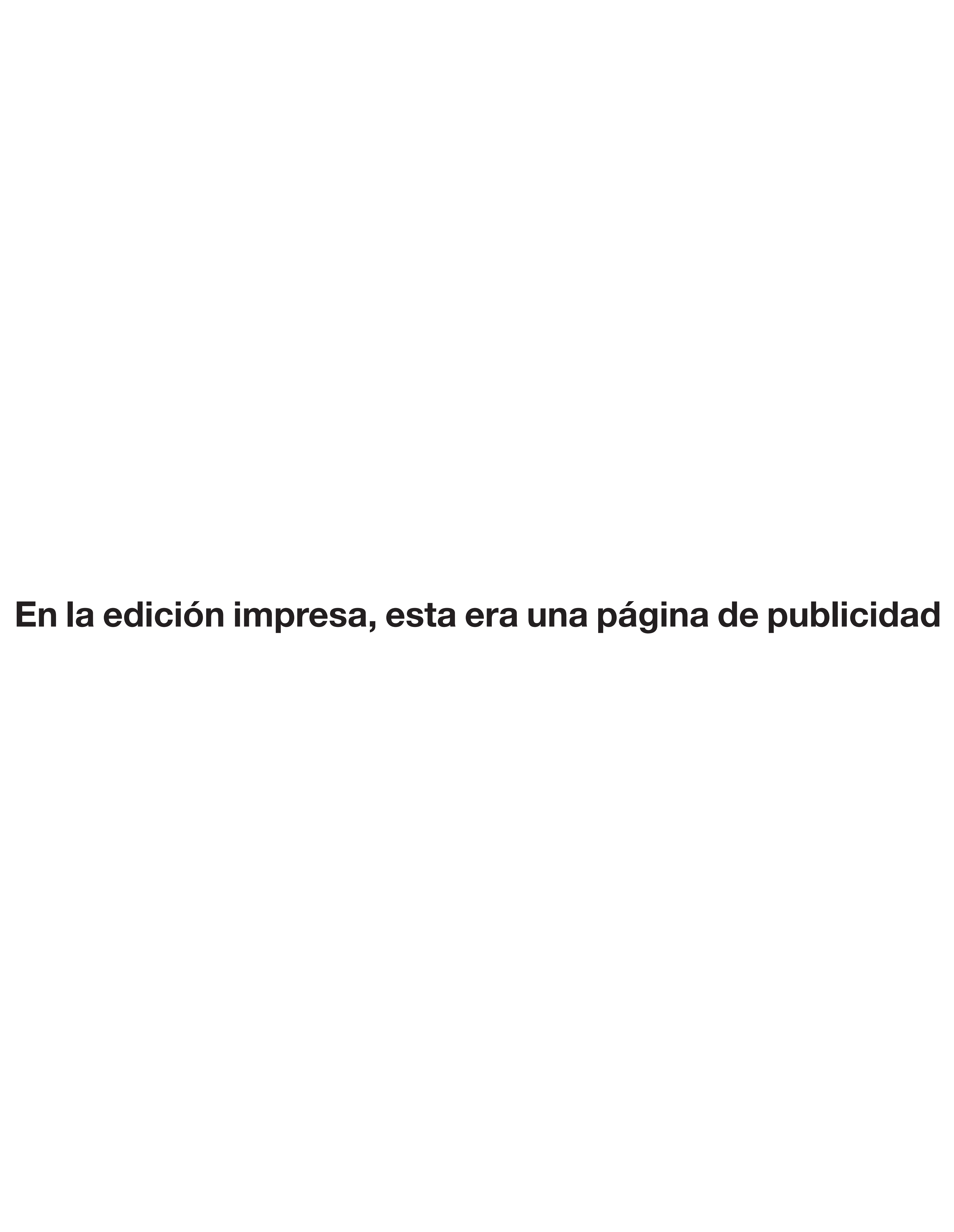
¡Increíble!

Gráficamente es una maravilla, el argumento es épico, las razas molan un montón... Definitivamente, me ha entusiasmado. ■ Silvia Gallego



Estoy de acuerdo en que es excelente, pero creo que le falta un poco de innovación y no limitarse a recoger lo mejor de cada uno de los clásicos del género.

L.E.C. (Autor de la review)


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



LA GUERRA QUE NUNCA HAS VISTO

» ¿TE IMAGINAS LA GUERRA TOTAL? Pero no en el sentido de hacerte con "el arma definitiva", conseguir "al soldado perfecto" o arrasar de forma anárquica al enemigo. Hablamos de guerra total en un sentido literal: luchando con TODAS las facciones. ¿No te lo crees? Pues «Panzers II» te ofrecerá disfrutar de la estrategia bélica de forma única: tres campañas, seis ejércitos que manejar (de los ingleses a los nazis) y un guión repleto de personajes que conducen una historia fascinante. ¿A que mola?

La ofensiva final de la estrategia

PANZERS II

La 2ª Guerra Mundial se mantiene como fuente inagotable de ideas e inspiración para la estrategia en tiempo real. Pero muy pocas veces un juego del género se había mostrado tan prometedor y sólido como el inminente nuevo estreno de FX. ¿Cómo puede ser la guerra tan apasionante? Descúbrelo ahora.

Durante los últimos años has visto grandes cambios en el mundo de la acción bélica. Sí, hemos dicho acción y no, no nos hemos equivocado de género. Pero permite que sigamos, por favor.

Como te decíamos, muchos de las grandes representantes de la acción bélica –juegos, sobre todo, basados en la Segunda Guerra Mundial– durante las últimas temporadas han dado un curioso giro hacia una vertiente más "humana". Ahora, la acción sigue siendo importante; el realismo, primordial; la inmersión, vital... bueno, ya sabes. Pero, casi todos los juegos de acción bélica también han apostado por un guión sólido, dramático y donde tu empatía con el protagonista fuera tan importante como la calidad gráfica o el realismo. En otras palabras, hacerte "soltar una lagrimita" como perdieras a tus hombres.

Y, entonces, va y se coloca en el horizonte «Panzers II», y sus creadores dicen: "¡pues también es una buena idea para un juego de estrategia!"

DRAMATISMO BÉLICO

Una idea, claro, que hay que poner en práctica. Y empiezan a hacer un juego de estrategia inmersivo, ambicioso, sólido, realista... ¡y dramático! ¿Cómo? Pues con una buena historia, para empezar. Un guión con sus protagonistas que, además, van cambiando según vas avanzando en la historia. Un juego con varias campañas. Con un

Combate en batallas por toda la Segunda Guerra Mundial, controlando hasta a seis ejércitos diferentes

recorrido histórico que pasa por distintos escenarios, afecta hasta a ¡seis! ejércitos diferentes y te propone participar en una guerra planteada en el género de una forma bastante distinta a todo lo que estás acostumbrado. Una guerra que no hace entrar en conflicto, sino en armonía, conceptos como diversión, realismo o jugabilidad. Pocos juegos lo han conseguido, desde luego. Quizá la serie «Commandos» sea el referente más inmediato en ese sentido pero, claro, esto no será «Commandos». Esto es «Panzers II» y, como en su antecesor, la gestión de tus ejércitos y sus unidades, una planificación de los pasos a dar y muchas ganas de pasarlo bien, pondrá de inmediato el futuro de la Segunda Guerra Mundial en tus manos.

UN "CULEBRÓN" BÉLICO

«Panzers II» tomará como base de sus misiones batallas históricas de la Segunda Guerra Mundial, pero no tan conocidas como la mayoría de las que el cine –y otros juegos– han hecho archipopulares. Fí- ▶▶



▲ ¡BATALLAS PARA DISFRUTAR! Los combates en «Panzers II» cambiarán la tan de moda etiqueta "épicos" por "divertidos". ¡Qué guerra tan alucinante!



▲ ¡VUELA EL PUENTE! Si cortas al enemigo sus vías de suministros le tendrás contra las cuerdas. ¡Vuela ese puente, maldita sea!

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Stormregion/CDV**
- Distribuidor: **FX Interactive**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Diciembre 2005**
- ***www.fxinteractive.com***

LAS CLAVES

- Tendrá tres campañas durante las que podrás manejar a seis ejércitos diferentes.
- La historia se desarrollará en base a las peripecias de siete protagonistas.
- Habrá más de ciento cincuenta tipos de unidades diferentes.
- Todas las misiones y batallas se inspirarán en hechos reales de la guerra.
- Podrás parar la acción en cualquier instante y planificar las tácticas más adecuadas.
- Incluirá un editor para que puedas diseñar tus propios mapas y batallas.

PRIMERA IMPRESIÓN

Estrategia a tope. La guerra con nombres y apellidos, con un gran guión y batallas apasionantes.



▲ ¡PIDE REFUERZOS SIEMPRE QUE PUEDAS! Sí, tus unidades siempre estarán limitadas pero, en ciertas misiones, podrás pedir refuerzos para acometer objetivos especialmente difíciles.



▲ PLANIFICA TODOS TUS MOVIMIENTOS. En «Panzers II» no te podrás mover a lo loco. Planificar cada paso será vital. Para la acción y, en la pausa, podrás dar órdenes de forma eficaz.



DE LOS BALCANES A TOBRUK

» PUENTES, FORTINES, BUNKERS... Son sólo algunos de los escenarios donde te las tendrás que ver con el enemigo –y recuerda que, en «Panzers II», los enemigo serán... ¡todos!–, por misiones que te llevarán por Italia, el norte de África y Yugoslavia.

» DISTINTAS TÁCTICAS PARA ESCENARIOS DIFERENTES. En «Panzers II» te verás obligado a pensar, de forma rápida y precisa, tus movimientos según la misión en que te encuentres y el terreno por el que te muevas. No será lo mismo atacar un fortín africano que afrontar un desembarco en Europa. ¿Crees que podrás ganar la Guerra?



▲ ESTUDIA BIEN EL ENTORNO. En todas las misiones el terreno en que te muevas definirá buena parte de tu estrategia. No tengas reparo en estudiarlo tanto tiempo como puedas.

UNA GUERRA CON HISTORIA



» ...Y CON NOMBRES Y APELLIDOS. No es algo que se vea habitualmente en el género, pero el guión de «Panzers II» tendrá mucha miga y te presentará a una serie de personajes que conducirán toda la acción y el desarrollo de las tres campañas. Gracias a ellos te meterás mucho más en el juego, verás con otros ojos a tus unidades y comandantes, y disfrutarás de la estrategia bélica de un modo como no lo has hecho antes.

►► jate cómo será, que el guión del juego comienza en Italia, antes de la llegada de Rommel, con la historia de los hermanos de Angelis. Sergio, el mayor, ha sido derribado en territorio enemigo y hecho prisionero. Dario, su hermano pequeño, utilizará sus contactos con Hans Von Gröbel, del ejército alemán, como ayuda para la recuperación de su hermano en un intercambio de prisioneros de guerra, canjeándolo por el oficial británico Barnes.

DEL EJE A LOS PARTISANOS

Es un punto de partida como muchos otros, cierto, pero harías bien en ir apuntando todos estos nombres, porque en «Panzers II» el guión será algo más que anecdótico, a diferencia de lo que suele ocurrir en los juegos bélicos. Los verás aparecer continuamente en las tres campañas que incluirá el juego. La primera, la acabas de conocer. La segunda te llevará, tras el reintegro de Barnes al servicio activo, al norte de África y de vuelta a Italia. Allí verás cómo Sergio, el "rescatado", se desencanta de las ideas de Mussolini, para acabar como agente doble, lo que conllevará una pelea con Dario que, además, morirá en combate cegado por sus ideales fascistas... Sí, no le des más vueltas, «Panzers II» tiene visos de auténtico culebrón de guerra, no se puede negar.

Y, finalmente, la última campaña de «Panzers II» te llevará a comandar a los partisanos yugoslavos que, con la ayuda de los rusos, intentan expulsar a los nazis de su territorio. El protagonismos recae-



▲ ¡ARRASA CON TODO! Se trata de montar una buena estrategia, sí, pero lo bueno que tienen los tanques es eso, que si no encuentras el camino, te lo puedes crear... ¡arrasando el escenario!



▲ UNA BUENA EMBOSCADA SIEMPRE AYUDA. Tendrás que aprovechar el terreno y medir las fuerzas del enemigo para, con un poco de astucia, aniquilarlo sin demasiado esfuerzo.



▲ DE NOCHE TAMBIÉN SE COMBATE. Y es que los tanques no descansan ni a oscuras. Y, prepárate, porque los combates nocturnos serán todo un espectáculo. Entre lo que no ves del mapa y lo que no ves sin luces...

La Historia se combina con una ambientación realista pero donde priman la jugabilidad y la diversión

rá en esta ocasión sobre Wolf, un líder partisano.

LA ESENCIA «PANZERS»

«Codename: Panzers. Phase One» introdujo algo ausente de muchos títulos –dejando de lado a gigantes del género, como «Rome»–: vida. Además, claro, de la coherencia de las consecuencias de tus acciones y un nivel de interacción brutal, que aportaba innovaciones a la jugabilidad, como calentar con un lanzallamas los tanques para expulsar a sus ocupantes –algo que podrás seguir haciendo ahora.

«Panzers II» abundará en esa línea, mejorando todo lo que se podía –y casi lo que no–. Sus misiones, diseñadas de forma épica en todo tipo de escenarios, mostrarán un entorno de juego plagado de detalles y donde tendrás que planificar hasta el último paso, porque tus unidades estarán contadas y, salvo que alguna misión así lo indique, no habrá más.

MÁS Y MEJOR

Podrás parar la acción, estudiar el terreno, tus objetivos –de los que luego hablaremos más–, las unidades de que dispones y, mientras giras la cámara alrededor del escenario, asignar todas las órdenes que quieras a tu ejército y volver a activar la acción en tiempo real. Esto, claro, también lo podrás hacer sin parar el ataque –o la defensa– que estés llevando a cabo, pero será mejor que te fijes mucho antes de tomar una decisión errónea que te pueda costar una misión. Mucho ojo contra qué o quién mandarás tus tropas. Y, ten en cuenta que en «Panzers II» el enemigo será muy inteligente. Podrá apostar en el interior de edificios y estructuras a sus soldados para crear emboscadas. ¿Solución? Pues, chico, cómo en la guerra: ir casa por casa limpiando la zona. Pero, claro, los tanques enemigos estarán ahí, y sus ►►



EJÉRCITOS REALES

HASTA CIENTO CINCUENTA TIPOS de unidades diferentes podrás ver y controlar en «Panzers II». De los soldados de infantería a los antiaéreos, pasando por paracaidistas o vehículos de desembarco, hasta llegar a los protagonistas absolutos: los tanques. La suma de las unidades que integran los seis ejércitos representados en el juego supera, de largo, el centenar. Y, además, reflejarán con total fidelidad el aspecto y características básicas de los vehículos y personajes reales en que se inspiran.

APROVECHA CADA UNIDAD AL MÁXIMO. «Panzers II» será uno de esos juegos donde conseguir refuerzos o más unidades va a estar complicado, a no ser que el propio diseño de la misión te lo permita, con una limitación considerable en el número. Así que tendrás que aprovechar cada una a tope y, si eres hábil, descubrirás cómo ingeniártelas para arrebatar al enemigo las suyas. Ya sabes, un lanzallamas a mano y a calentar el tanque enemigo...







▲ ¡EL DESIERTO ESTÁ QUE ARDE! ¡A ver! Las Ratas del Desierto no pueden parar a Rommel de ninguna manera y los chicos del Afrika Korps no dan tregua a los legionarios franceses... ¡Esto no lo arregla ni la Alianza de Civilizaciones!



▲ ¡LA HISTORIA REVIVE EN TU PC! Muchas batallas reales de la Guerra se toman como base de las misiones y campañas de «Panzers II»



▲ ¡COMBATE CASA POR CASA! Algunas misiones del juego te tendrán ocupado durante horas. Lo de "casa por casa" no es una frase hecha...





PREPARANDO LA GUERRA...

» INVESTIGACIÓN, UNIDADES, HISTORIA... el desarrollo de «Panzers II» ha necesitado de todo ello, ya que se ha querido conseguir un alto grado de realismo en la ambientación. El diseño de las unidades y la recreación de ciertas batallas se han usado en ese sentido.

» NADA SE HA DEJADO AL AZAR. Y cada pequeño detalle se ha esbozado en un completo diseño artístico del universo de juego. Sólo así se conseguirá mostrar en pantalla, con un puñado significativo de unidades, batallas históricas del calibre de Tobruk, Montecassino o el desembarco de Sicilia, determinantes en el curso de la guerra.

►► antiaéreos (o sea que la cobertura será complicada), y... vas pillando la idea, ¿no?

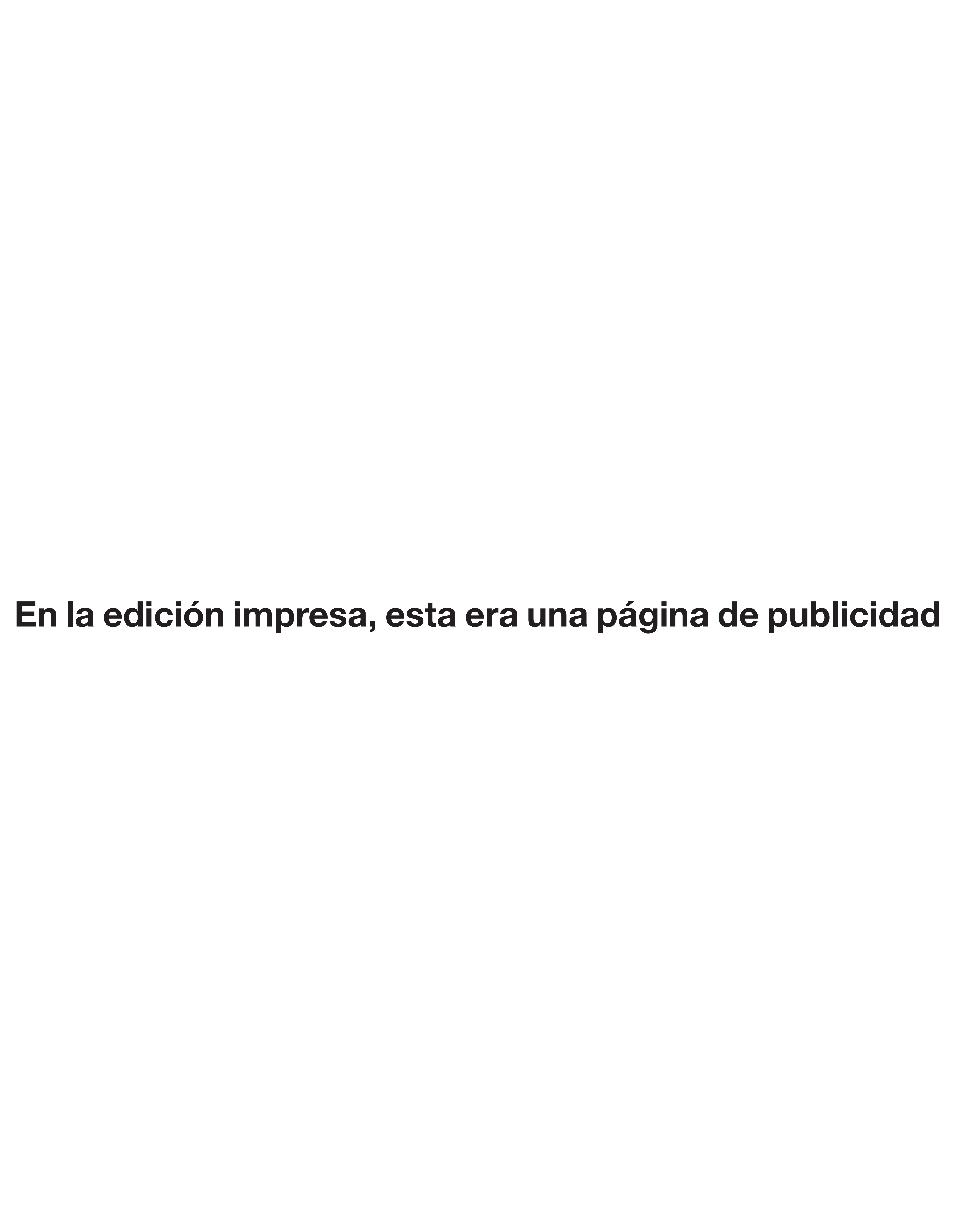
Y los objetivos. No te conformes con conquistar o defender según te lo pida la misión. Porque en «Panzers II» tendrás objetivos secundarios y ocultos, que si son alcanzados te darán bonus de experiencia y hasta unidades, que podrán ser usados en futuras misiones. Te gusta, ¿eh?

MUNDIAL, DE VERDAD

Sin duda, de lo más impactante en «Panzers II» será poder jugar "tu" guerra desde todos los puntos de vista. Manejar ingleses y americanos es lo típico en los juegos de guerra pero poder echarle mano también a los alemanes e italianos, en la campaña individual y sin tener que cambiar de juego, es una auténtica pasada. Imagina si «Panzers II» va a ser variado, sólo con esto.

Queda muy poquito para disfrutar de «Panzers II», pero estamos ya con unas ganas de arrasar Europa que no nos las podemos aguantar... ■ F.D.L.

La acción se desarrollará en base a un complejo guión, escrito por profesionales de Hollywood


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Aventura/Acción**
- Estudios/Compañía: **Beenox Studios/Neversoft**
- Distribuidor: **Activision**
- Idioma: **Castellano (textos), inglés (voces)**
- Fecha prevista: **Noviembre**
- ***www.gunthegame.com***

LAS CLAVES

- Será una aventura de acción ambientada en el Oeste con muchos tiros, exploración y duelos a muerte.
- La libertad de acción será total. ¡Lo mismo estarás trabajando para el sheriff que jugando al póker!
- La violencia y el lenguaje no lo harán apto para todos los públicos.
- No tendrá modo multijugador, pero la aventura será larga.
- Los escenarios serán enormes y los personajes ofrecerán un gran realismo.

PRIMERA IMPRESIÓN

Toda una peli del Oeste. Quiere ser el nuevo «GTA» con una ambientación original y realista.

Gun

¡Desenfunda, forastero!

Has sobrevivido a tropecientos desembarcos en Normandía, has limpiado los túneles y la selva de "charlies" en Vietnam y hasta has salvado la Tierra de una invasión Strogg... pero, ¿estarás preparado para sobrevivir en el salvaje Oeste?

Si te preguntamos cuántas películas del Oeste has visto en tu vida seguro que se te vienen a la cabeza un buen puñado. Pero si trasladamos la pregunta al mundo de los juegos la cosa da un giro de 180 grados. Y es que títulos ambientados en el Oeste hay más bien pocos y sus apariciones –aun siendo en algunos casos notables, como «Desperados»– han dejado bastante de lado esa atmósfera cinematográfica tan imponente, a lo John Wayne. Pero, por suerte, en Neversoft, responsables entre otros de los títulos de la serie «Tony Hawk», se han propuesto ofrecerte la mejor recreación del salvaje Oeste jamás vivida en un PC.

UN ASUNTO DE FAMILIA

En «Gun» la acción te llevará al momento de máximo esplendor –al menos, desde el punto de vista cinematográfico– del salvaje Oeste, a finales del siglo XIX.

Explora, lucha y búscate la vida en el salvaje Oeste mientras persigues a los asesinos de tu padre

Allí Colton se gana la vida, junto a su padre, Ned, cazando animales por los que obtienen buenas recompensas. Todo parece marchar a las mil maravillas en tu vida de montañés, pero un día la cosa cambia con la aparición de un predicador de aspecto algo sórdido y de un grupo de lunáticos que acabarán con la vida de tu padre... ¿o resulta que no era tu padre? Porque, claro, ¿qué pensarías tú si, en su último aliento, te da un misterioso objeto y confiesa que no era tu verdadero progenitor? Vamos, que el lío está servido y la venganza garantizada.

¿A qué se parece?



GTA San Andreas: También mucha libertad de acción y violencia, pero ambientado en el presente.

Boling Point: Otra aventura con gran libertad y escenarios abiertos, que también incluye su dosis de rol.

En «Gun» tendrás que ser rápido con el revolver y hábil con el caballo como en el mejor western del cine.



La ambientación será total... ¡hasta tendrás que cuidar del ganado!

¿Sabías que...

...la historia del juego ha sido desarrollada por Randall Jahnson, que escribió, entre otros, el guión de la película "La Máscara del Zorro"?

Protagonizaremos muchas de las secuencias ya vividas en la gran pantalla.



En un juego del Oeste no podía faltar una huida en carreta mientras los indios intentan destruirla.

A Colton le espera un duro camino por recorrer para el que contará, claro, con tu ayuda. Primero tendrá que ganarse la vida como pueda, trabajando en diferentes pueblos, para luego ponerse en contacto con personajes que le ayuden a encontrar a los asesinos de su padre.

EL OESTE, CON ESTILO

Aunque sin duda el argumento promete, lo que más llama la atención en «Gun» es que no se perfila como un juego de acción al uso. Nos explicamos. Seguramente habría resultado bastante sencillo coger un «Quake 4», por ejemplo, y cambiarle los escenarios Strogg por unos cuantos pueblos deshabitados en el Oeste, poblándolos de paso con unos cuantos forajidos e indios armados con hachas de guerra. «Gun», sin embargo, quiere ir más allá. Sus autores han apostado por entrar en el terreno de la aventura y perseguir una libertad de acción parecida a la ofrecida por la archiconocida serie «GTA».

Habrá un hilo principal, es cierto, pero también podrás dedicarte a explorar los pueblos y sus alrededores, entrar en el bar y echar una partidita de póker o, por qué no, ponerte a trabajar con el Pony Express o de ayudante del sheriff para sacarte un dinerillo extra. La libertad de juego será uno de los aspectos más atractivos de «Gun», pero aquí no acabarán las sorpresas.

Nuestro protagonista tendrá también una hoja de personaje en la que se reflejarán sus habilida- ▶▶

DE VIAJE POR EL OESTE



UNOS ORIGINALES MEDIOS DE TRANSPORTE. Recorrer los extensos escenarios de «Gun» a "patita" puede llevarte horas y horas. Por suerte, en todos los pueblos hay caballos con los que podrás ir, al trote o a toda pastilla, de un sitio a otro. Pero, ojo, también deberás tener mucho cuidado con el estado de salud de tu "vehículo", porque si le das mucha "caña" podrás incluso matarlo de cansancio. Además, a lomos de un caballo aniquilarás a tus enemigos fácilmente aplastándolos con sus patas. Vamos, que además de como medio de transporte te servirá de ayuda y hasta de arma en numerosos momentos difíciles. Y creenos cuando te decimos que en «Gun» vas a encontrarte con unos cuantos...

UNA ÉPOCA DE VIOLENCIA



◀ **ARMAMENTO DE PRIMERA.** ¿Qué sería del Oeste sin pistolas ni rifles? En «Gun» habrá revólveres, escopetas, rifles, arcos e incluso cartuchos de TNT que podrás adquirir en los tenderos de los pueblos. También podrás comprar mejoras para cada arma, aumentando su potencia de fuego, precisión y velocidad de recarga.



◀ **¡EL MÁS RÁPIDO DEL OESTE!** Incluirá un modo de disparo que equivale a desenfundar la pistola rápidamente. Cuando este activado la acción se ralentizará al más puro estilo «Max Payne», acertando a tus enemigos más fácilmente. Y según la zona en que les dispares, tus estadísticas también mejorarán con el tiempo.



▶ Los indios no tendrán armas muy potentes pero atacarán en grupo, utilizando el fuego para quemar casas.



▶ Al entrar en el modo Desenfundar Rápido la acción pasará a ser en primera persona y el ritmo será más lento.

▶ Se incluirán muchas misiones secundarias como ayudar al sheriff a restaurar el orden en el pueblo.

¿Sabías que...

...para la cinematográfica banda sonora se ha contado con una orquesta formada por más de ochenta instrumentos?

▶▶ des que, como es lógico, podrán ser mejoradas a medida que cumpla misiones. No pretende ser tan completo como un juego de rol, pero será un estímulo para completar más y más misiones y ver como Colton es capaz de superarse a sí mismo a lo largo de la aventura. Si quieres sobrevivir en estas peligrosas tierras, será mejor que tu héroe esté lo más preparado posible.

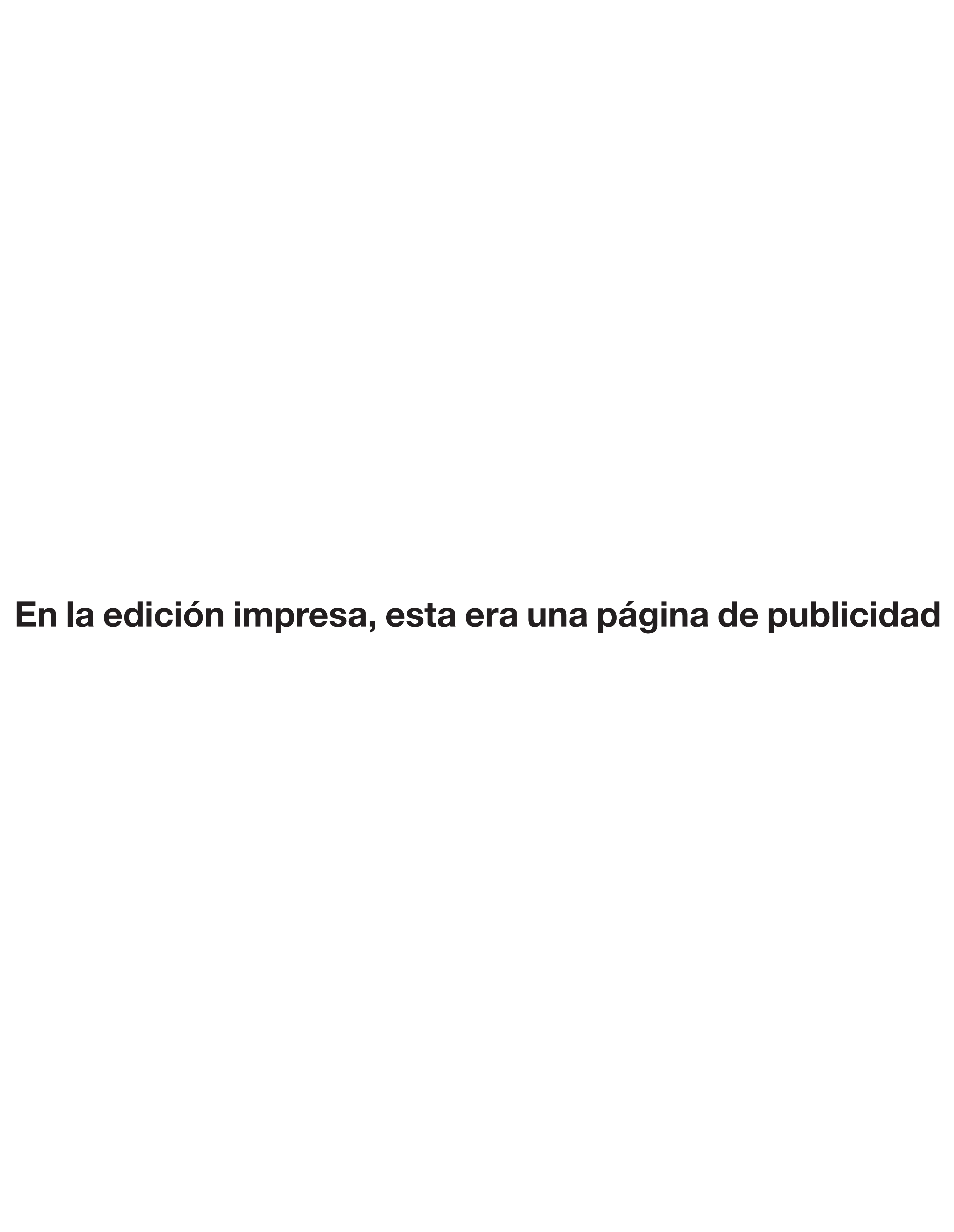
AMBIENTACIÓN TOTAL

«Gun» combinará lo mejor de muchos géneros y lo llevará al Oeste pero, claro, si la ambientación no está a la altura, todas las buenas ideas se irían a pique. Por suerte «Gun» promete incluir todo aquello que has visto en innumerable ocasiones en el cine para que no eches en falta absolutamente nada. Habrá duelos a vida o muerte, persecuciones a caballo, carretas atacadas por indios, partidas de cartas, damiselas en apuros y un montón más de situaciones más que ya comprobarás tú mismo.

Tanto o más completo será también el apartado técnico, ya que desde los gráficos a la Inteligencia Artificial, lo que se ha podido ver en esta primera versión de «Gun» nos ha dejado más que impresionados. No tanto por un detalle exagerado en el aspecto visual, por ejemplo, en el mismo plan de juegos como un «Half-Life 2», sino por la tremenda coherencia y solidez que te ofrecerá el universo de juego, en su conjunto.

A la espera de probar una versión final, se puede decir abiertamente que «Gun» tiene todas las papeletas para convertirse en el juego del Oeste más completo jamás visto en nuestros monitores. En el próximo número lo comprobaremos pero, mientras tanto, ve desenfundando el ratón y practica, porque en el Oeste no hay sitio para los lentos. ■ **J.M.H.**

La libertad de acción será lo más destacado. Habrá acción, exploración y hasta habilidad en juegos de cartas


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Altar Interactive/Cenega**
- Distribuidor: **Planeta**
- Idioma: **Castellano (textos) Inglés (voces)**
- Fecha prevista: **Noviembre**
- ***www.ufo-aftershock.com***

LAS CLAVES

- Retoma viejas ideas de la exitosa y mítica saga «X-Com».
- La parte táctica resulta mucho más dinámica, gracias a la eliminación de los turnos.
- Ofrecerá muchas horas de juego porque las misiones serán casi infinitas.
- Cada partida será totalmente diferente.
- Por fin se podrán crear y gestionar asentamientos.
- La ambientación postapocalíptica resulta convincente e inmersiva.

PRIMERA IMPRESIÓN

Estrategia global y táctica militar, combinadas en una ambientación postapocalíptica.

UFO: Aftershock

Estrategia contra la amenaza exterior

Pero bueno, ¿¡qué es esto!? ¡La Tierra llena de engendros alienígenas y los "Men In Black" sin aparecer! Pues nada, parece que tendremos que encargarnos de este asunto entre unos cuantos. ¿Tienes el rifle de plasma a mano?

Cargar a los hombros con la responsabilidad de crear un digno capítulo de una serie como «X-Com», –que pasó a la Historia por ser una de las más brillantes del género hace doce años– no es cualquier cosa. Su primera entrega, «Enemy Unknown» marcó una época combinando estrategia y táctica con un acierto difícil de repetir.

Los chicos de Altar Interactive probaron suerte con el desarrollo de «UFO: Aftermath» hace un par de años y, aunque el experimento salió bastante bien, los aficionados echaron de menos poder hacer cosas como construir bases, que eran elementos característicos de la serie, y que impidieron a aquel «UFO», consagrarse como la continuación definitiva. Ahora de nuevo están decididos a conseguirlo.

ENCUENTROS EN LA 3ª FASE

La historia de «UFO: Aftershock» nos lleva cincuenta años después de los acontecimientos que tuvieron lugar en «UFO: Aftermath». Como recordatorio, los alienígenas plagaban la tierra con esporas tóxicas y eliminaban a la mayor parte de la población humana. Después de medio siglo, la estación orbital donde se encontraban los supervivientes estalla en mil pedazos y sólo unos pocos consiguen escapar hasta una nueva nave. Después de lo sucedido deciden formar una pequeña expedición para estudiar la habitabilidad de la superficie y se encuentran con la sorpresa de que en el planeta conviven tres especies en continua lucha entre sí y

Estrategia y diplomacia, emplea ambas para reunificar a los pueblos de la Tierra y expulsar a los alienígenas

¿A qué se parece?

UFO: Aftermath
■ La mecánica es la misma, así como el interfaz, pero éste se parece menos a la saga «X-Com».

Full Spectrum Warrior
■ También podías manejar un grupo de soldados y parar la acción para decidir la táctica.

▶ Tendrás que expandir tu territorio y hacerte poderoso desde el mapa estratégico. ¡Prepárate para el regreso de los extraterrestres!

▶ Podrás centrar las investigaciones en el área que desees: armamento, diplomacia, defensa... Cada decisión cuenta.

¿Sabías que...

...al igual que su antecesor, «UFO: Aftershock» no posee la licencia de «X-Com», y eso pese a inspirarse directamente en la mítica saga?

▶ Cada tipo de alien tendrá su propia forma, características, fortalezas y debilidades.

▶ Combina estrategia y táctica junto a una mecánica que, sin ser por turnos, permite detener la acción para planear cada táctica.

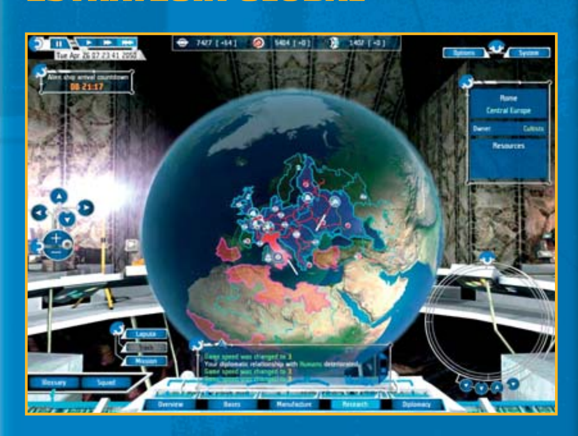
contra los alienígenas: humanos, cyborgs y mutantes. Tu misión será intentar unificar a todas las razas humanoides contra la invasión de los extraterrestres.

ESTRATEGIA Y TÁCTICA

«UFO: Aftershock» será un juego completo y, al parecer, también bastante complejo. Por un lado estará la parte estratégica, que se controlará desde la nave de los supervivientes. Desde su órbita tendrás control total sobre los acontecimientos de la superficie del globo terráqueo. También –esta vez sí– podrás establecer bases sobre territorios conquistados, decidir que tipo de estructuras construir, entre fábricas, laboratorios de investigación e incluso instalaciones defensivas. Desde esta misma perspectiva gestionarás los recursos económicos a tu disposición, los entrenamientos de tus soldados y su equipamiento. Y también podrás aceptar o rechazar las misiones que se te presenten. Todo ello con un control total sobre la velocidad del juego, ya que te permitirá acelerar o ralentizar el paso del tiempo según te convenga.

Pero, al aceptar una misión, abandonarás por fin la vista global para centrarte en diseñar tácticas sobre el terreno. El ritmo de juego cambiará totalmente durante estas misiones terrestres, ya que la acción transcurrirá en tiempo real, pero siempre con la posibilidad de parar el tiempo para decidir cada pequeño movimiento ▶▶

ESTRATEGIA GLOBAL



RECONQUISTA Y UNIFICA: Tu cometido principal como comandante en «UFO: Aftershock» consistirá en hacerte con tantos territorios como puedas para reunir los recursos que te permitan desarrollar tus investigaciones y, al final, conseguir echar a patadas a los extraterrestres invasores. Pero, para ello tendrás que bajar a la superficie, liarte a tiros con toda presencia hostil y volver a la nave con todo lo que puedas recopilar: armas, implantes... cualquier cosa vale. La diplomacia también jugará un papel importante ya que de tu relación con humanos, mutantes y cyborgs dependerá en gran parte de los recursos que consigas. En otras palabras, que sólo podrás reclutar soldados si la población de la zona te admira.

UN BUEN ENTRENAMIENTO



◀ CADA BATALLA CUENTA. Tus soldados irán ganando puntos por cada misión, que podrás usar para mejorar sus características (fuerza, destreza, inteligencia,...) pero no sus habilidades (uso de armas). Las habilidades subirán según la característica que mejores, si con ello es más eficaz con un arma en particular.

◀ ESPECIALIZACIONES. Cuando uno de tus personajes alcance un nivel específico podrás decidir en qué quieres que se convierta. Hay diez profesiones, como scout, sniper, ranger, mecánico, técnico... El entrenamiento le dará la habilidad de utilizar artefactos y elementos que no están al alcance de otros soldados.



▶ Además de a los humanos, podremos controlar a cyborgs y a los mutantes psiónicos, que poseen poderes mentales.



▶ Las habilidades de tus soldados permitirán incluso escuchar a los enemigos a través de las paredes.



▶ Tendrás que dirigir todas las acciones de tu escuadrón paso a paso. Ellos no tomarán la iniciativa.

¿Sabías que...

...la idea original de «X-Com» no empezó con «Enemy Unknown», sino con un título anterior: «Laser Squad»?

▶▶ de tus hombres, su posición de disparo, la dirección en que mirar, cuando recargar sus armas... Este es un aspecto fundamental en el juego porque, aunque logrará aportar un ritmo más dinámico a la acción, también permitirá que te tomes tu tiempo para pensar cada táctica, al igual que en un juego que se desarrolla por turnos.

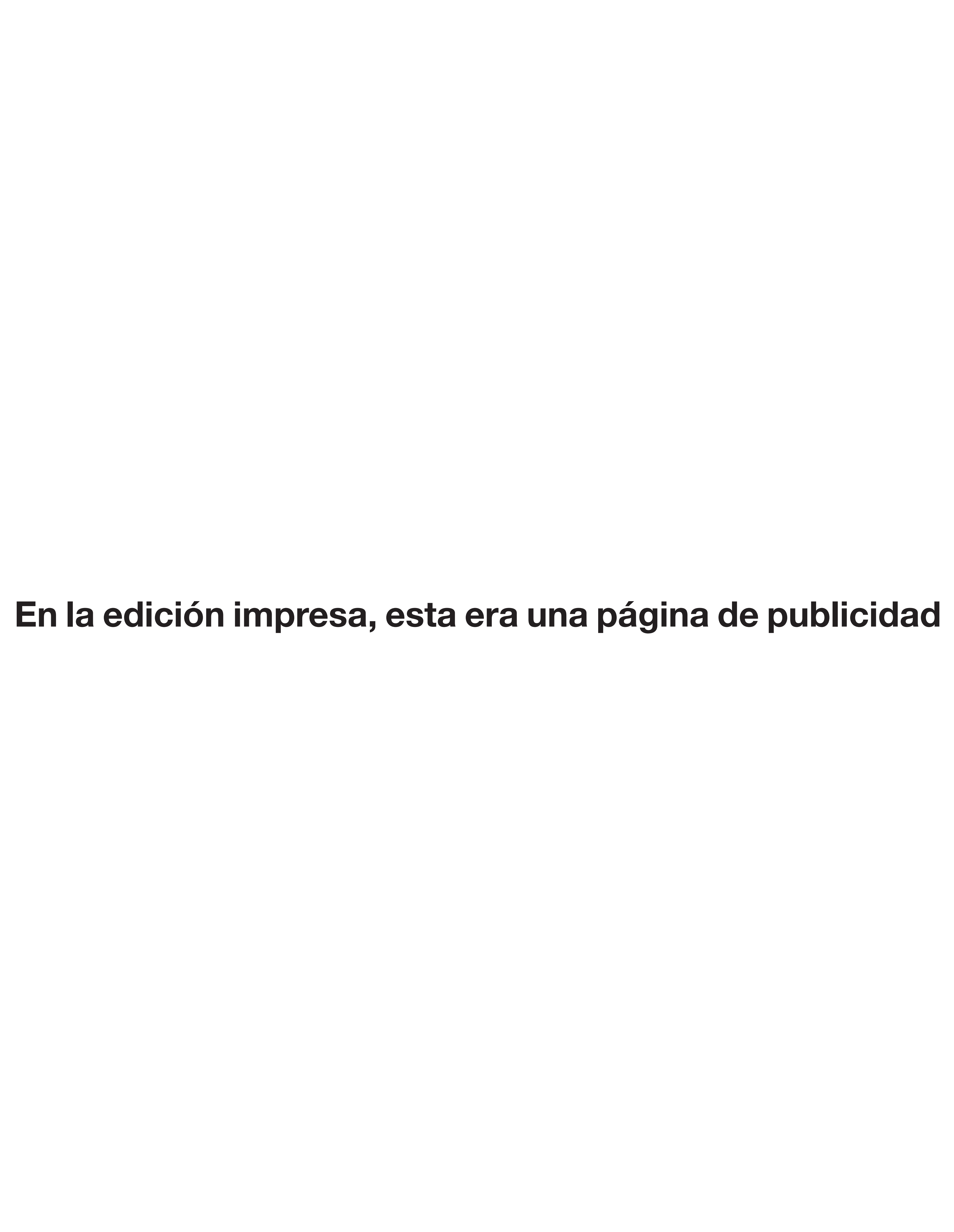
Será muy importante, además, que tengas a todos tus soldados bajo supervisión, ya que ellos no actuarán nunca por su cuenta. Para completar las misiones habrá que terminar con un número de enemigos en la zona, escoltar a un grupo de criaturas neutrales de un punto a otro, tomar el control de una zona o conquistar un objetivo crucial, entre otras cosas. Una vez completado el objetivo, los soldados volverán a la nave con unos cuantos puntos más de experiencia acumulada, que podrás invertir en aumentar alguna de sus características y hacerlos cada vez más y más poderosos.

TECNOLOGÍA ALIENÍGENA

«UFO: Aftershock» será un juego complejo y profundo, que exigirá cierta dedicación hasta llegar a entenderlo en su conjunto. De hecho tendrás que empezar un par de partidas para familiarizarte con todos los conceptos de investigación, gestión de bases, líneas de comercio... Pero, sabiendo esto, la mecánica será bastante sencilla.

En lo que respecta al apartado técnico no parece que vaya a suponer una gran revolución, pero lo más importante en este tipo de juegos, que es el interfaz, estará muy elaborado de manera que todo quede bastante claro. Eso sí, suponiendo que llegue en nuestro idioma, que es una cuestión aún por decidir. Ahora sólo queda ver si la temática y el sistema de juego consiguen captar el interés de tantos jugadores como lo hizo «X-Com» años atrás, en cuanto la versión final se ponga en órbita. ■ **D.M.S.**

Dirigirás a soldados humanos, cibernéticos y mutantes en peligrosas misiones contra los alienígenas


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Ski Racing 2006

¡El árbol... el árbol...!

- Género: **Deportivo**
- Estudios/Compañía: **Jowood Productions**
- Distribuidor: **Nobilis**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Diciembre 2005**
- ***www.skiracing2006.com***

Sí, sí, ya sabemos que lo de la alta competición no es lo nuestro, pero cuando te lo ponen así de fácil, que no tienes ni que alquilar los esquíes....

LAS CLAVES

- Incluirá cinco disciplinas diferentes.
- Tendrá varios modos de juego, desde entrenamiento a Copa del Mundo.
- Podrás alternar entre vista en primera y tercera persona.
- Incluirá las pistas reales de la Copa del Mundo 2005/2006.

PRIMERA IMPRESIÓN

Para los amantes de la nieve y la velocidad. Un juego con el que harás diabluras sobre unos esquíes.

Puede que seas uno de esos aficionados a los deportes de invierno que, hasta que el año pasado apareció «Ski Racing 2005» la única "nieve" que veías en tu ordenador era cuando se te estropeaba el monitor. Sin ser la octava maravilla, la verdad es que se agradeció su llegada y, ya que parece que ningún otro estudio ha decidido plantear competencia, Jowood ha echado mano de nuevo del campeón Hermann Maier para promocionar una segunda parte y proponerte nuevos desafíos sobre los esquíes.

COMO UN CAMPEÓN

Como ocurría con su antecesor, «Ski Racing 2006» incluye todas las disciplinas de competición en descenso –slalom, gigante, super gigante...–, pistas reales de la Copa del Mundo 05/06, un buen puñado de modos de juego y la posibilidad de alternar la vista subjetiva con la tercera persona, dependiendo de lo "real" que quieras hacer la experiencia.

Algo más original será la posibilidad de escoger entre competir con categoría de campeón –así, directamente, ¡hala!– o forjarte una carrera profesional partiendo de un nivel de novato cuya personalidad, además, podrás escoger, lo que también definirá tu estilo de competición.

¿SERÁS EL MEJOR?

Definir el realismo, competir en todo tipo de eventos, crear un esquiador que supere al mismísimo Maier... toda la variedad que ofrecerá el juego no será sino la excusa para coger la experiencia necesaria para competir online. Y es que con lo prometedor que es «Ski Racing 2006», donde de verdad queremos disfrutar es ganando a un rival humano. Ya que no podemos ir a los Alpes de verdad.... ■ **F.D.L.**



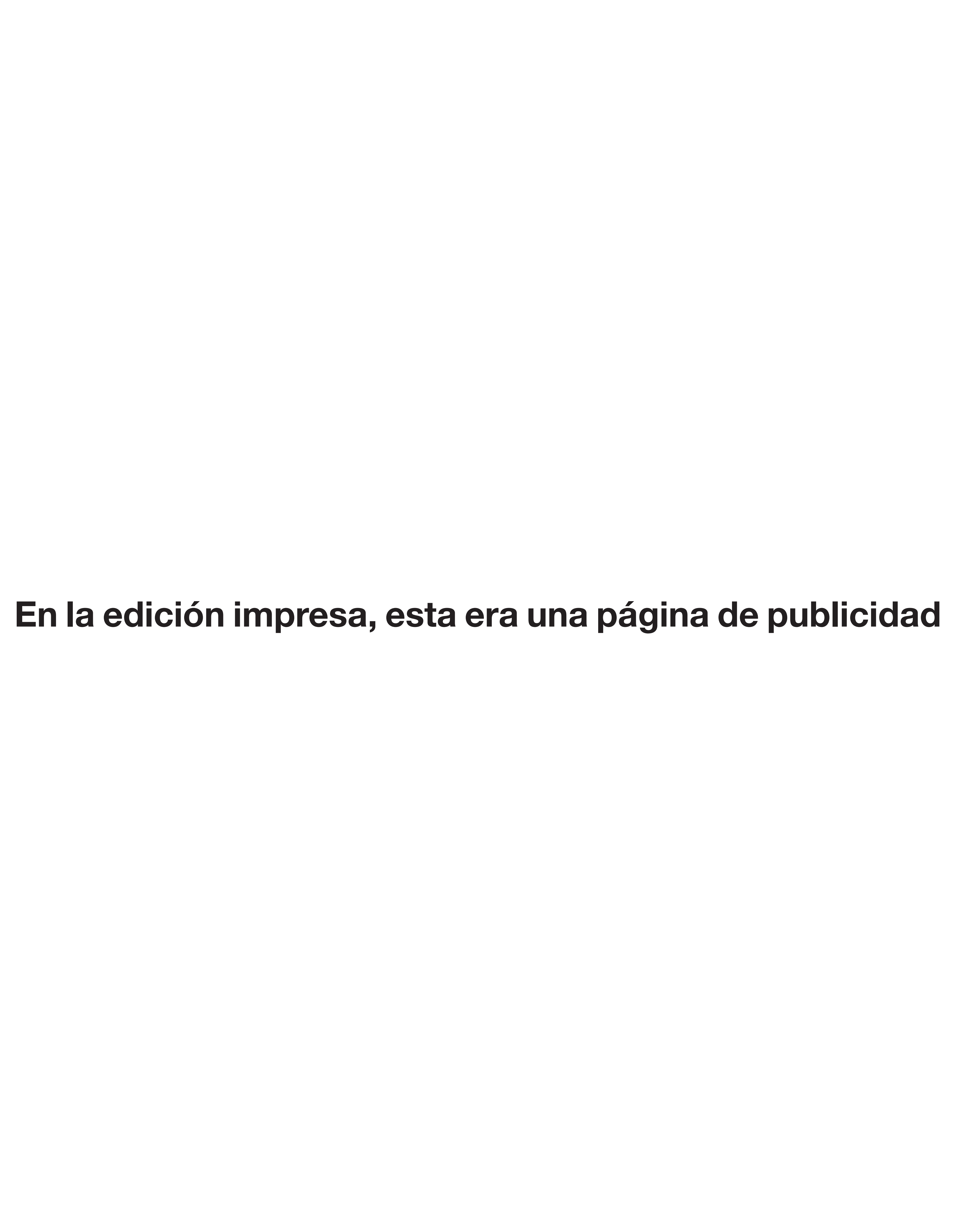
Disfruta del esquí de competición en todo tipo de disciplinas.



Podrás repetir los mejores momentos de tu descenso.


Todas las pistas de la Copa del Mundo estarán en el juego.

Competición, nieve y velocidad es lo que encontrarás en uno de los pocos títulos para PC dedicados al esquí


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


Commandos Strike Force


Company of Heroes


Dark Messiah


El Padrino


El Señor de Los Anillos La Batalla por la Tierra Media 2


Hellgate London


NeverWinter Nights 2


Prey


Rise & Fall


Unreal Tournament 2007

¿A qué jugarás en... 2006?

10 razones para tener un PC y disfrutarlo a tope en 2006

Los dos últimos años han sido de cosechas históricas en las viñas del PC. Llegados a estas fechas, no podemos menos que preguntarnos qué pasará el próximo año. ¿Se podrán superar?¿Tendrás una nueva razón para seguir amando a tu PC? Para abrir boca, te damos no una, sino diez... y algunas de propina.

Número 1

La mejor Acción Táctica es... ¡española!

Commandos Strike Force

La decisión de superar el conocidísimo –e imitado, aunque no siempre con calidad– diseño de la serie «Commandos» ha sido una apuesta fuerte por parte de Pyro. Aunque fue una lástima que, cuando todo a punto de caramelo, el rompedor «Strike Force» se retrasara unos meses. Pero no importa. Cada vez está más cerca, y cada vez tiene mejor pinta. El mundo de la acción táctica ya apunta a que podemos estar delante del más nuevo, y poderoso, aspirante a su trono. Quién nos iba a decir a nosotros, hace sólo un par de añitos, que el mejor del género podría estar hecho aquí mismo...



Aunque «Commandos» cambia de género, en apariencia, «Strike Force» mantendrá toda la esencia de la serie.

- Género: **Acción Táctica**
- Estudios/Compañía: **Pyro/EIDOS**
- Fecha prevista: **Marzo 2006**

LAS CLAVES

- La serie más famosa del soft español cambia de género, a la acción táctica.
- Manejarás varios personajes y habrá distintas soluciones para cada problema.

Lo que se vio hace meses de «Strike Force» ya auguraba una calidad elevadísima para el juego.

Sigilo, acción directa, sabotaje, infiltración... «Commandos», en definitiva, pero con otra cara.

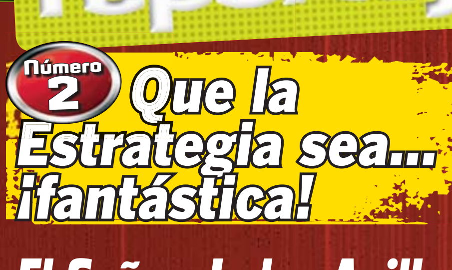
La cantidad y calidad de juegos que has podido disfrutar durante el último año ha sido sobresaliente. 2005 ha sido pródigo en la aparición de títulos que, sin problema, pueden ser considerados como obras maestras en sus respectivos géneros. Muchos de ellos, es cierto, han sido continuaciones de series que ya se podían colgar esa misma medalla. Pero no lo es menos que también en muchas ocasiones han roto con el diseño y estilo de acción de sus predecesores. Sin ir más lejos, ahí están los ejemplos de «Age of Empires III» o «Civilization IV», y siguen siendo totalmente geniales.

Pero lo que provoca una cierta inquietud es saber si, después de haber disfrutado de tanta maravilla, aún va a quedar lugar para la sorpresa, la mejora y las –nuevas– obras maestras en 2006. Pues, atento, que sacamos la bola de cristal.

LA BÚSQUEDA DEL REALISMO

Todos los juegos que vas a ver en las siguientes páginas no son, ni de lejos, los únicos "grandes" que vas a jugar el próximo año. Digamos que son los de aparición "segura". Los que sus respectivos distribuidores han confirmado –algunos para dentro de muy poco tiempo– para 2006. Pero ya sabes que doce meses dan para mucho, y que luego te llega, por ejemplo, un E3, y te vuelve a dejar con la boca abierta. Así que simplemente apunta en tu agenda que estos son los juegos que, de ninguna de las maneras te podrás perder, y luego, claro, que vengan las sorpresas, que son las que dan alegría y ponen la sal a la vida y al disco duro. Y, sobre todo, prepárate para disfrutar de auténticos juegazos en 2006.

En 2006 la mayoría de géneros experimentarán no sólo mejoras a nivel tecnológico, sino pasos significativos en evolución, madurez e innovación



El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media 2

El universo de Tolkien, en su adaptación al PC, parecía haberse agotado tras el estreno de «La Batalla por la Tierra Media», el juego que abarcaba la historia completa de la trilogía cinematográfica. Pero, cuando menos lo esperábamos, E.A. anunció que a la licencia de las películas sumaba la de los libros, y que una continuación estaba en camino. ¿Qué puedes esperar de ella? Pues una estrategia más ambiciosa, con más libertad de acción, nuevos personajes y unidades que manejar –Tom Bombadil es uno de los confirmados recientemente–, todo –pero todo– el mundo de Tolkien metido en un juego y, claro está, diversión a raudales.



Género: **Estrategia**
Estudios/Compañía: **E.A. Games/E.A.**
Fecha prevista: **Febrero 2006**

En «La Batalla por la Tierra Media 2» podrás construir bases con mayor libertad y mejorar sus estructuras.

LAS CLAVES

- La Tierra Media se enriquece en escenarios y personajes, al sumar la licencia literaria.
- Habrá una mayor libertad a la hora de construir tus bases.



La guerra del Anillo sigue su curso con muchos personajes conocidos... y muchos nuevos.



La Tierra Media ahora también se recorre por mar. ¿Has preparado tus barcos para la batalla?

Y NO PIERDAS LA PISTA DE...

RISE OF NATIONS RISE OF LEGENDS

Estrategia · Big Huge Games/Microsoft · 2006

Cuando lo vimos en el pasado E3 pensamos que le podría hacer competencia al mismísimo «Age of Empires III». La espera ante su lanzamiento sólo consigue aumentar nuestras expectativas.

SCARFACE



Acción/Aventura · Radical/Vivendi · 2006

La caída y auge de Tony Montana se desarrolla en esta "vida alternativa" del mafioso cubano más sanguinario de Miami, tras su debacle en una guerra de bandas que casi acaba con él.

SPARTA ANCIENT WARS



Estrategia · World Forge/Playlogic · 2006

El creador de «The Settlers» regresa con un título que respira estrategia. Una calidad gráfica que quita el hipo acompaña a uno de los conceptos más originales del género en 2006.

Número 3

Aún queda mucha Acción por inventar...

Prey

Llevas un par de años, si eres fan de la acción, que estás que ni te lo crees y te tienen que pellizcar para comprobar que no estás soñando: «Half-Life 2», «Doom 3», «Quake 4», «F.E.A.R.», «Call of Duty 2»... pero, ¿se puede hacer todavía algo nuevo y más impresionante? ¡Pues vaya que si se puede! Y lo vas a ver en «Prey», un juegazo basado en la tecnología de «Doom 3» –o sea, gráficos geniales y realismo total en los juegos de luces–, donde tendrás que librar al mundo de una invasión extraterrestre, mientras ves cómo a tu alrededor se abren portales dimensionales por donde te atacan los malos... ¡flipante!

▶ La idea original de «Prey» en 1997, antes de ser cancelado, es la misma en que se basa el nuevo «Prey», de 2006.

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Human Head/2K/Take 2**
- Fecha prevista: **Marzo 2006**

LAS CLAVES

- Explota la tecnología gráfica de «Doom 3» de forma asombrosa e innovadora.
- Retoma la idea de 1997, con los portales y una revolucionaria jugabilidad.



▶ Librar al mundo de una invasión no es fácil. Y lo de ser héroe a la fuerza no tiene mucho glamour...



▶ Abducciones, niños poseídos, alienígenas y portales que se abren y se cierran. ¡Acción total!



SPELLFORCE 2



➲ Estrategia/Rol ➲ Phenomic/Jowood ➲ Marzo 2006

La fascinante combinación de rol, estrategia y acción que nos sorprendió en 2003 volverá el próximo año con energías renovadas. ¿Estás listo para la magia y las batallas?

SPORE



➲ Estrategia ➲ Maxis/E.A. ➲ Finales 2006

Will Wright es un genio. Punto. Así que intentar describir lo que será «Spore» es poco menos que imposible. Sólo confía en Will. Lo está haciendo de nuevo. De verdad.

STALKER



➲ Acción ➲ GSC/THQ ➲ 2006

Los innumerables retrasos que ha acumulado desde su presentación hace tres años sólo alimentan las esperanzas de todos los que queremos disfrutar de una acción explosiva. Promete.



Por momentos, «Company of Heroes» te parecerá más una película de guerra que un simple juego.





Número 4 Todavía quedan nazis por machacar

Company of Heroes



Parece mentira que, a estas alturas, los nazis aún no se hayan enterado de que son los malos –los malos perfectos, casi– y se empeñen en oponer resistencia a tu implacable avance en el frente. Pero, oye, que si esto tiene que seguir con juegos que prometen espectáculo, calidad, diversión y realismo extremos como «Company of Heroes», nosotros encantados, ¿eh? Y es que el nuevo título de THQ será, de verdad, a-lu-ci-nan-te. Una estrategia en tiempo real que parece una película.

Género: **Estrategia** Estudios/Compañía: **Relic Entertainment/THQ**
Fecha prevista: **Verano 2006**

LAS CLAVES

- El tremendo nivel de una IA que hará que puedas manejar a tus soldados de forma asombrosamente fácil.
- Su calidad gráfica y animaciones te harán creer que está metido en una película bélica, en vez de un juego.

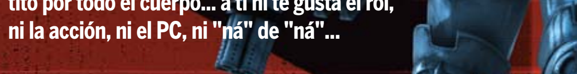
Número 6 En 2030 hay que matar mucho "diablo"

Hellgate London

Si nos dices que no conoces la serie «Diablo» lo tenemos muy claro... ¡tú no juegas al PC, mentiroso! Si sabes que los creadores de uno de los juegos de rol más míticos de la Historia están preparando «Hellgate London», y te decimos que es, prácticamente, la puesta al día tecnológica de la misma idea... pero mejor todavía, y no te empieza a recorrer un hormigueo de gustito por todo el cuerpo... a ti ni te gusta el rol, ni la acción, ni el PC, ni "ná" de "ná"...



Los creadores de «Diablo» vuelven al ataque –con más retraso de lo previsto– para machacar a las fuerzas del Averno.



Género: **Rol/Acción** Estudios/Compañía: **Flagship Studios/Namco**
Fecha prevista: **Primavera 2006**

LAS CLAVES

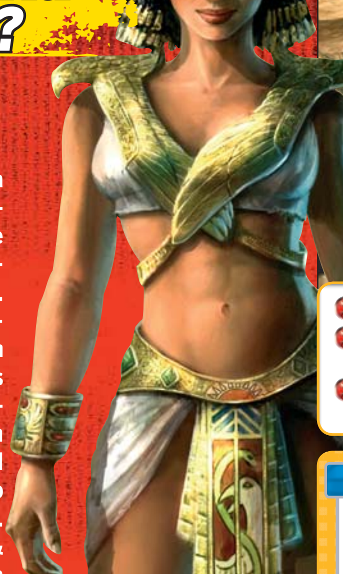
- Recoge la filosofía, jugabilidad y estructura de la serie «Diablo», de los mismos diseñadores, en un mundo 3D.
- La combinación de tecnología y magia en la base del guión, y en el diseño global del universo de juego.



Número 5

¿Sabías que la Historia es divertida?

Rise & Fall



De vez en cuando –no tan a menudo como nos gustaría– surge un nombre propio que se convierte en sinónimo de genialidad: Sid Meier, Peter Molyneux, etc. Y aunque estos gurús siguen constituyendo minoría, que Rick Goodman aumente el "club" de los elegidos para la gloria, es algo que nos encanta. A lo mejor sus juegos no son tan brutalmente famosos en todo el mundo como un «Civilization», pero sus "inventos" son impresionantes. El mejor ejemplo está en «Rise & Fall», su nuevo proyecto: estrategia en tiempo real, todo en 3D, batallas masivas y épicas, realismo histórico y, encima... ¡puedes encarnar al héroe, en plan juego de acción! Vamos, si esto no es genial en el género...

Las batallas más espectaculares de la antigüedad te esperan en «Rise & Fall», para poner la Estrategia patas arriba.

- Género: **Estrategia/Acción**
- Estudios/Compañía: **Stainless Steel/Midway**
- Fecha prevista: **Marzo 2006**

LAS CLAVES

- Es un juego de Rick Goodman, y eso ya asegura calidad e innovación.
- Combatir como el héroe, en primera o tercera persona, es inaudito en el género.



«RIse & Fall» es uno de esos juegos que enamoran y atraen, sólo con su impacto visual.



Las posibilidades que se derivan del innovador diseño de «Rise & Fall» son tremendas.



ALAN WAKE

Aventura/Acción · Remedy · 2006

Los creadores de «Max Payne» han dejado descansar a su personaje y han creado un mundo de misterio para su nuevo héroe, Alan Wake. Pero el gran misterio es si llegará a España.

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS



Acción Multijugador · Id/Activision · Verano 2006

La guerra continúa en el mundo de «Quake». Los Strogg siguen con ganas de pelea y se han lanzado a una batalla donde sólo podrás vencer si unes tu talento al de otros jugadores.

GHOST RECON 3



Acción Táctica · Ubi Soft · Marzo 2006

La nueva entrega de «Ghost Recon» te llevará a ciudad de México para meterte de lleno en una amenaza terrorista de aúpa, y en un escenario terriblemente real... ¡podría ser verdad!





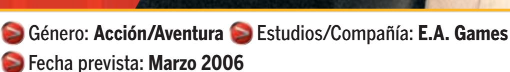
Conseguir ser Padrino, en lugar del Padrino, no será tarea fácil. Las familias de Nueva York son muy duras de pelar.



Número 7 Hay juegos que no puedes rechazar...

El Padrino

La intervención de la Familia Corleone en tu PC se ha retrasado más de lo debido. Sí, el Don lo sabe, pero no te preocupes porque sigues teniendo todo su apoyo. Él confía en tí, y no le puedes defraudar... si sabes lo que te conviene. Sigue necesitando el favor que te pidió: encárgate de sus asuntos en New York. Él sabe que puedes hacerlo. Y, además, te da diez años de plazo y te deja total libertad para que negocies con el resto de familias, policía, comerciantes y... No le falles, ¿capisci?



Género: **Acción/Aventura** Estudios/Compañía: **E.A. Games**
Fecha prevista: **Marzo 2006**





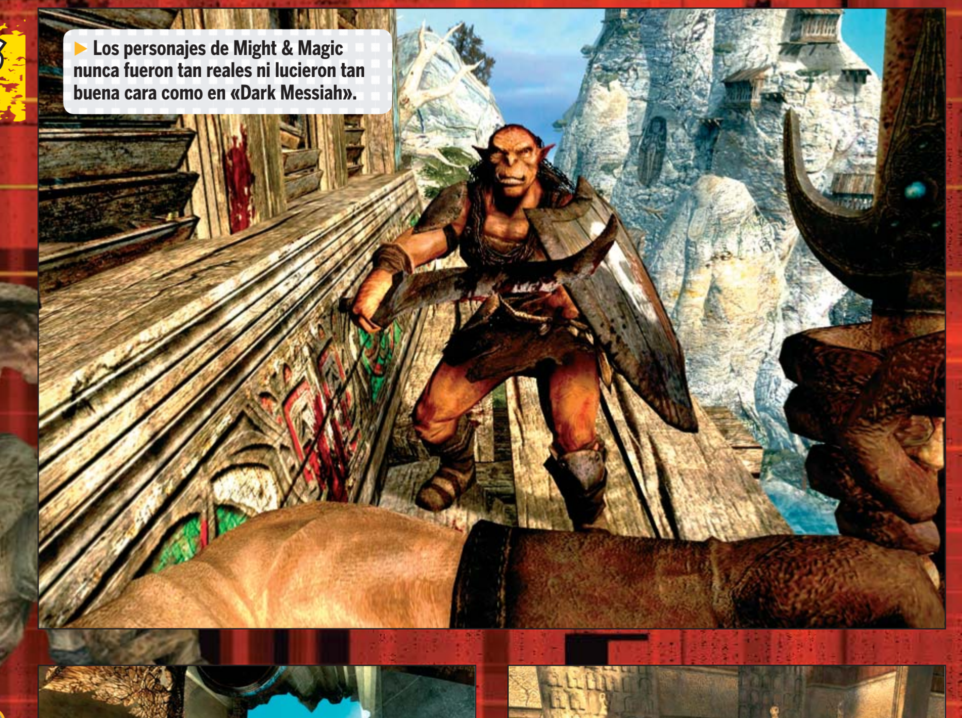
LAS CLAVES

- Un sistema de juego que quiere mezclar lo mejor de títulos como «GTA» con la ambientación de la película.
- La incorporacion de la mayoría de personajes del cine a la historia, contando con el apoyo de parte del elenco.

Número 9 Todos los géneros tienen un lado oscuro

Dark Messiah

Si te dicen que un juego del universo «Might & Magic» está en desarrollo, y que utiliza la tecnología de «Half-Life 2» no te están tomando el pelo, porque «Dark Messiah» será una incursión inusual de este mundo en tu PC. La acción en primera persona, con un trasfondo de rol, ha sido la dirección en que se ha movido Arkane Studios para diseñar la que puede ser una de las grandes sorpresas de 2006. Prepárate para combatir a los orcos, goblins y dragones más espectaculares.



Los personajes de Might & Magic nunca fueron tan reales ni lucieron tan buena cara como en «Dark Messiah».

Género: **Acción/Rol** Estudios/Compañía: **Arkane Studios/Ubisoft**
Fecha prevista: **Verano 2006**

LAS CLAVES

- El universo de Might & Magic se estrena en un entorno 3D, en primera persona, combinando acción y rol.
- La tecnología de «Half-Life 2» sirve de base para el desarrollo de una ambientación impresionante.

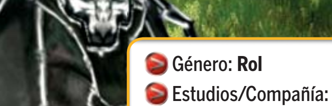


Número 8 Porque resurge el Rol espectacular

Neverwinter Nights 2

Cuando «Neverwinter Nights» vio la luz en 2002, ya llevaba varios meses levantando rumores sobre su consideración como el sucesor de «Baldur's Gate», con Bioware convertido, definitivamente, en el estudio de Rol por antonomasia. Ahora, cuatro años después, Obsidian toma el relevo y asume el desafío de una continuación que sea capaz de superar a su mismo origen. Si lo conseguirá o no es algo que aún está por ver, pero las expectactivas son máximas. De momento se ha visto una demostración de tecnología –con una calidad gráfica para quitarse el sombrero– con visos de una ambientación fantástica. Lo demás, por ahora, está más a la altura de la esperanza que de la realidad, pero estando Bioware ahí, aunque sea como productor asociado... da confianza.

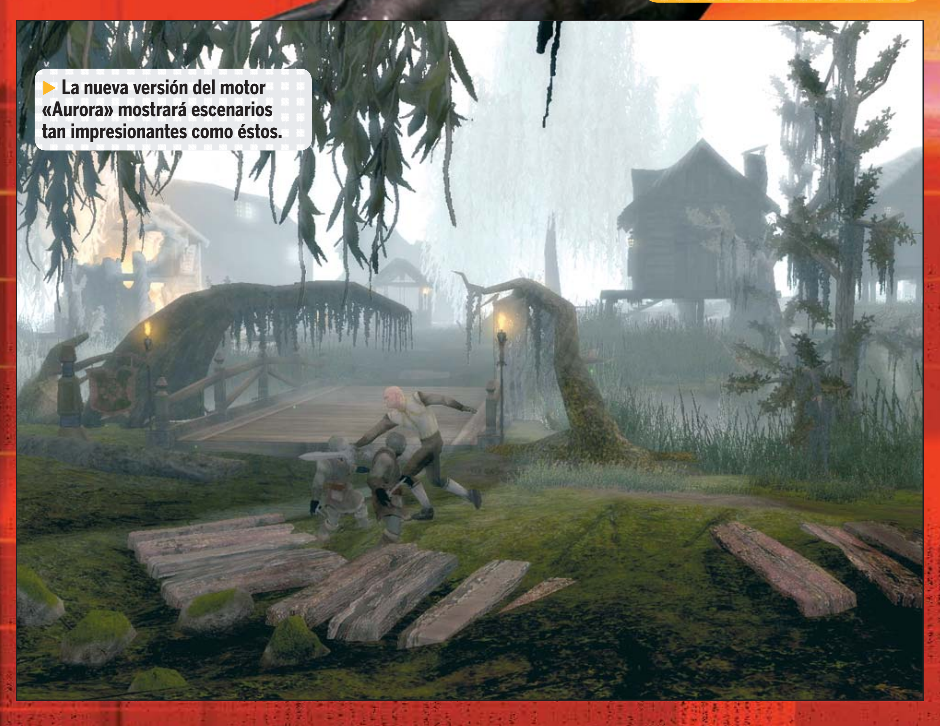
Nuevos retos, desafíos y enemigos te esperan en «Neverwinter Nights 2». El rol de lujo regresa, a lo grande.



- Género: **Rol**
- Estudios/Compañía: **Obsidian/Bioware**
- Fecha prevista: **2006**

LAS CLAVES

- El retorno de uno de los universos de rol más influyentes de los últimos tiempos.
- El tremendo realismo del mundo de juego y... que no lo desarrolle Bioware.



La nueva versión del motor «Aurora» mostrará escenarios tan impresionantes como éstos.



El mundo de «Neverwinter Nights» es ahora más real y fascinante que nunca.



GOTHIC III



Rol · Jowood/Nobilis · 2006

Parece que el rol va a pegar duro en 2006. La tercera entrega de «Gothic» se ha convertido en un contendiente a tener en cuenta en la carrera al trono del género.

HITMAN BLOOD MONEY



Acción/Aventura · EIDOS/Proein · Primavera 2006

47 cogió a Lara y se fueron de la mano en su retraso, de finales de 2005 a primavera de 2006. Pero parece que el asesino más famoso del PC no perderá ni un ápice de frialdad y eficacia.

OBLIVION



Rol · Bethesda Softworks/Take 2 · Marzo 2006

Ha hecho correr ríos de tinta desde hace meses y, cuando todo parecía a punto para ponerle la mano encima, sufre un retraso. Vamos, vamos, que ya queremos jugar a este fantástico rol...

Número 10 Porque zumbarles a tus amigos es genial

Unreal Tournament 2007

Hablar de «Unreal Tournament 2007» es hablar de los gráficos más realistas que puedas imaginar, de la acción más frenética y rompedora que seas capaz de seguir, del multijugador más famoso de la historia y de miles y miles de horas que te vas a tirar sentado delante de tu ordenador, conectado a Internet y zurrando la badana –virtualmente– a tus amigos de medio mundo. Y es que el nuevo «Unreal Tournament» quiere, otra vez, convertirse en el rey de la acción online. Así de claro y de... posible.

Si el último «Unreal Tournament» te pareció bueno, la versión 2007, con sus nuevos gráficos, te va a dejar de piedra.

Género: **Acción**
Estudios/Compañía: **Epic Games/Midway**
Fecha prevista: **Primavera 2006**

LAS CLAVES

- Es el primer «Unreal Tournament» basado en la tecnología gráfica «Unreal 3.0».
- Abandona modos de juego de «U.T. 2004» y se centrará en los más populares.

Una vez más los vehículos tendrán un papel protagonista en la acción de «Unreal Tournament».

Los nuevos modos de juego recogerán todo lo mejor de los anteriores «U.T.».

Y NO PIERDAS LA PISTA DE...

TOCA 3

Velocidad · Codemasters · Febrero 2006

Una de las series más impresionantes del mundo de la velocidad vuelve a comienzos de 2006 y lo hace pisando a fondo. Si quieres más detalles, mira el reportaje de este mismo número.

TOMB RAIDER LEGEND

Aventura/Acción · EIDOS/Proein · Primavera 2006

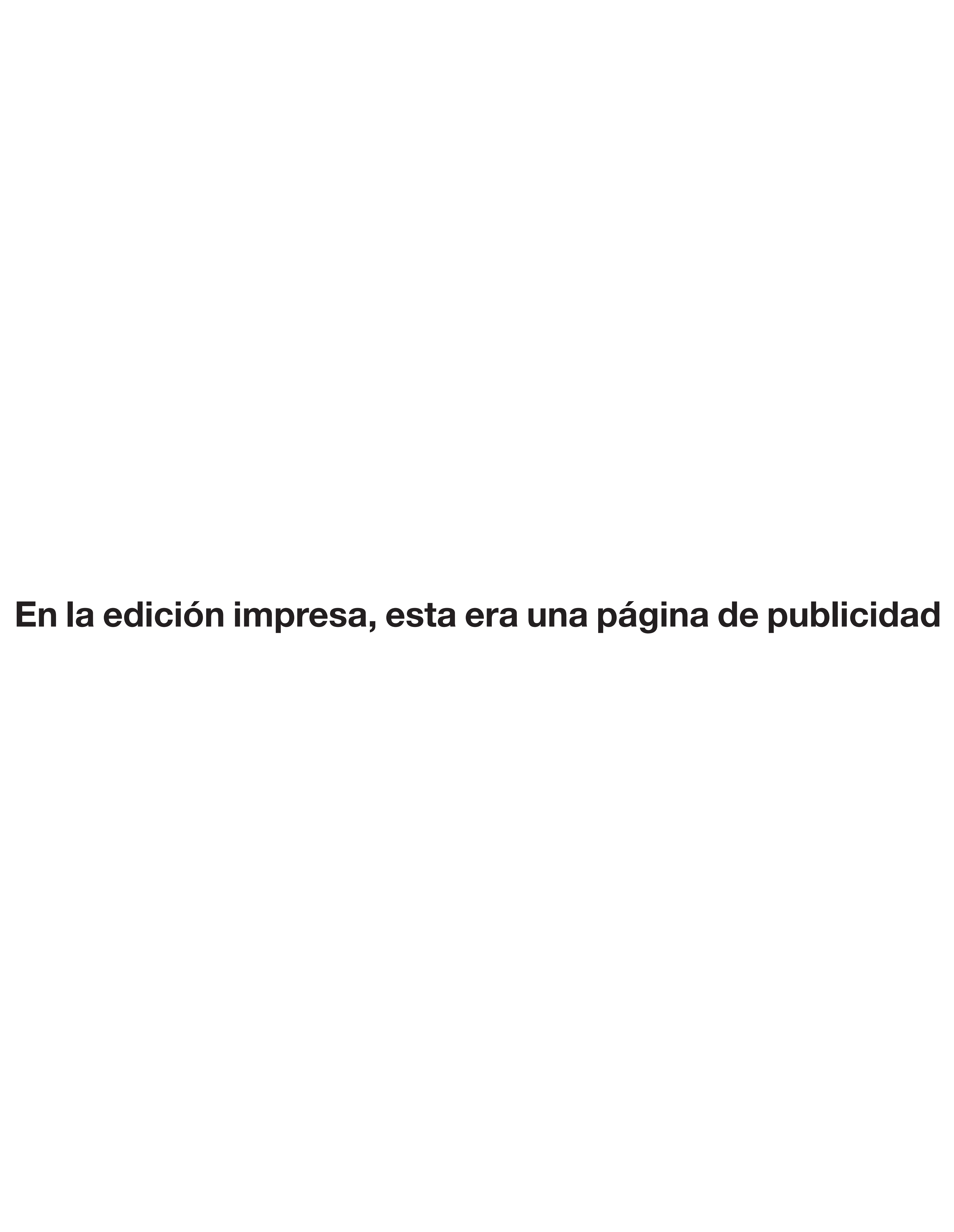
La vuelta de Lara no puede ser más esperada e inquietante. ¿Cumplirá su nueva aventura las expectativas que ha despertado? La respuesta, en la primavera del próximo año.

TITAN QUEST



Rol/Acción · Iron Lore/THQ · 2006

Cuando la escuela de «Diablo» se une a la experiencia de Brian Sullivan, cocreador de «Age of Empires», y a los mitos griegos y egipcios... ¡prepárate para disfrutar del rol más adictivo!


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES. No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"–una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO. Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL. Y si no es posible –¡hombre, no somos máquinas!– se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS. Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA. Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.



Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.







La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 LO PEOR. Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 MALO. Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.


50-69 ACEPTABLE. Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.


70-79 BUENO. No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.


80-89 MUY BUENO. Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.


90-100 OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.

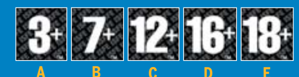


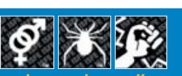
JUEGO DEL MES El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.



JUEGO RECOMENDADO Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.





A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA

JUEGO DEL MES Micromanía

Eterno y para todos

Sid Meier's Civilization IV

La serie de estrategia más adictiva de todos los tiempos vuelve a nuestros PCs a lo grande con una entrega llena de novedades que te explicaremos... ahora mismo, en cuanto acabemos esta partidita... venga, un turno más y nos ponemos a ello... bueno, otro... éste es el último, de verdad...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Firaxis/2K Games/Take 2
- **Distribuidor:** Take 2 **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** *www.civIV.com* De momento sólo tiene pantallas, material gráfico y noticias.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** Campaña, escenarios (10)
- **Tribus:** 18 **Líderes:** 26
- **Mejoras de terreno:** 17
- **Tecnologías:** 87 **Religiones:** 7
- **Edificios:** 100 **Especialistas:** 11
- **Editor:** Sí **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** Hasta 12

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 1,2 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,7 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 1,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,7 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ **Cada una de las 18 naciones incluidas en el juego tienen un líder (algunas incluso dos). Los españoles estamos gobernados por Isabel la Católica.**



▲ **Para prosperar resulta de mucha ayuda mantener la paz con tus vecinos y para conseguirla a veces tendrás que hacer algunas concesiones.**



▲ **Las carreteras comunicarán tus ciudades pero, ¿qué tal si construyes dos ciudades en el mismo río para comunicarlas automáticamente?**



▲ **Controla y dirige los destinos de tu pueblo. Sólo tú tienes el poder absoluto para guiarlo hacia la supremacía mundial a través de la diplomacia, la economía, la política y, si todo lo demás falla, la guerra.**



▲ **Los escenarios son tremendamente ricos en detalles. Es una pasada acercar la cámara para ver las animaciones de los animales, el viento o el fluir del agua.**

Mira que por la redacción pasan juegos todos los meses, –isuerte que tenemos algunos!–, pues aun así hemos visto muy pocos títulos tan adictivos como «Civilization». Por eso, ante el anuncio de una nueva entrega de la saga, la pregunta es: ¿lo habrá vuelto a conseguir el bueno de Sid Meier?

MÁS ES MÁS

«Civilization IV» permanece fiel al sistema de juego que le ha convertido en un clásico indiscutible. Así, en un desarrollo por turnos y sobre un mapa, tienes que controlar el destino de una civilización desde los albores de la historia hasta nuestros días. Tu poder se manifiesta a través de las ciudades –que generan riqueza– y de las unidades

Dirige el destino de tu pueblo desde los albores de la humanidad, en uno de los juegos más adictivos de la historia

–que modifican el terreno con infraestructuras o combaten en las guerras–. A medida que vas descubriendo tecnologías tus posibilidades diplomáticas, económicas y bélicas se disparan y lo que apenas era una villa acaba convertido en una inmensa red de poderosas y superpobladas ciudades, capaces de construir la ONU o un cohete para llegar a Alpha Centauri.

Sobre este planteamiento, la primera novedad que llama la atención de los seguidores de la serie son las nuevas posibilidades para modificar el terreno. Olvídate de las minas y los regadíos porque a partir de ahora puedes construir molinos de viento, talleres, granjas, zonas de pastoreo, campamentos o incluso pequeños pueblos que van creciendo con el paso de los años. Y como además los accidentes geográ-

La referencia



Civilization III

- **Los dos juegos** nos plantean el mismo desafío, llevar a nuestra civilización a lo más alto, pero «Civilization IV» nos ofrece más formas de hacerlo y muchas más posibilidades de juego.
- **«Civilization IV» es mucho más espectacular** y realista que su predecesor.
- **Las opciones multijugador** de «Civilization IV» son muy superiores.







▲ Ya no hace falta completar todas las tecnologías de una era para pasar a la siguiente. Eso cambia radicalmente el juego.



▲ Los héroes, de los que hay hasta cinco diferentes, ya no nacen aleatoriamente, sino que se van generando gracias a determinados edificios. Eso te da mucho más control sobre ellos que en la anterior entrega de «Civilization».



▲ Las unidades obtienen experiencia en forma de bonificaciones específicas, como defender ciudades o luchar en zonas boscosas, y se convierten así en superespecialistas.



▲ Los recursos de lujo, sanitarios y estratégicos son muy variados, pero tendrás que ir investigando tecnologías para poderlos explotar.

LA FE VERDADERA

» **¿REZAS?** La religión en «Civ IV» ofrece muchas posibilidades. Los fundadores de religiones, por ejemplo, son más susceptibles de llevarse mal contigo si tienes como religión oficial otra que no sea la suya. Además, puedes forrarte si en una ciudad santa construyes el edificio santo (que concentra peregrinaciones) ya que recibirás una moneda de oro por cada ciudad que profese tu credo en el mundo.

►► ficos jugarán un papel mucho más importante, con montañas infranqueables, ríos que comunican ciudades o selvas que se regeneran a un ritmo vertiginoso, el resultado es que el mapa te exige una gran dedicación para explotar todas sus posibilidades.

CONTROL TOTAL

Por otro lado, en este nuevo «Civ» se ha insistido mucho en que todas las variables del juego sean mucho más claras y controlables. La cultura en las ciudades, por ejemplo, sólo se produce si tienes los edificios necesarios y su crecimiento es mucho más previsible, para que puedas hacer tus "cuentas".

De la misma manera la diplomacia se rige ahora por cuestiones objetivas (nada de que todo el mundo acabe enfadado contigo porque sí) que puedes controlar cambiando tu política, por ejemplo, o aceptando ciertas condiciones en momentos claves de la partida, como la apertura de tus fronteras, que permite a su vez el comercio y el paso de unidades entre dos países.

Muy llamativa resulta la novedad de las religiones, que se descubren al investigar tecnologías. Hay siete y todas tienen los mismos efectos: producir cultura y caras felices. Por supuesto también son herramientas diplomáticas de primer orden y, además, el fundador de la religión puede obtener grandes beneficios si extiende su credo por el mundo.







▲ El mar juega un papel fundamental en «Civ IV» con numerosos recursos específicos y edificios que aumentan su producción. Además las rutas comerciales marítimas son las más rentables.



▲ Con el "World Builder" puedes modificar en tiempo real cualquier aspecto del juego en cualquier momento de la partida. Vale, es un poco como hacer trampas, pero, ¿qué tal si rodeamos nuestra capital de montañas?

Las novedades hacen que la experiencia de juego sea mucho más profunda que en ediciones anteriores

VISIÓN PLANETARIA

Uno de los aspectos más novedosos de «Civ IV» es su apartado gráfico, que da –¡por fin!– el salto a las 3D y permite un zoom alucinante, desde casi el nivel del suelo hasta el espacio exterior. Además, el mapa está lleno de animaciones y aunque los más puristas os preguntaréis para qué necesita un juego como éste un apartado gráfico tan potente, todo resulta ahora mucho más espectacular.

A cambio, una de las pocas cosas que no ha terminado de convencernos es la localización al castellano, pues tiene algunos problemas con traducciones erróneas o menús que se "salen" de sus bordes y resultan ilegibles. No son muchos, pero pueden fastidiar la jugabilidad. Por fortuna nos han confirmado que ya hay un parche en camino para resolverlos, así que... no está tan mal la cosa.

IMPRESCINDIBLE

«Civilization IV» ha triunfado en la difícil misión de estar a la altura de su legado. No sólo mantiene la calidad y adicción propias de la serie, sino que incluye un montón de novedades a cuál más interesante. ¿Te lo vas a perder? ■ **L.E.C.**

Alternativas

- ***Rome Total War***
  La campaña funciona de forma muy similar a los «Civ», pero claro, luego están las batallas en 3D.
  ▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 96
- ***Shattered Union***
  También por turnos, aunque centrado sobre todo en la estrategia táctica a pie de campo.
  ▶ Más inf. MM 131 ▶ Nota: 80



▲ «Civ IV» está especialmente diseñado para utilizar los mods desarrollados por los usuarios con el potente editor incluido en el juego.

COMERCIO INTERNACIONAL





PASTA GANSA. El comercio funciona de una manera distinta en «Civ IV», ya que aquí se trata de que las ciudades establezcan rutas comerciales con otras ciudades (cuanto más lejos, más beneficios). Luego, a medida que vas mejorando tus tecnologías, aumentan los beneficios que producen y, al mismo tiempo, la cantidad de rutas posibles. También existen "principios" o "civics" que modifican el funcionamiento del comercio. El mercantilismo, por ejemplo, cierra tus fronteras al comercio exterior, pero a cambio te permite tener un especialista gratis en todas tus ciudades. Claro que igual a tu vecino no lo gusta esa decisión y te pide que la cambies porque afecta a sus intereses comerciales... y, claro, si no lo haces a lo mejor hasta te declara la guerra. Menuda papeleta...

Nuestra Opinión

***¡OBRA MAESTRA!* Haz tu civilización cada vez más grande y poderosa en un torbellino de diversión incomparable. Toda la diversión del sistema clásico de la serie, combinada con un montón increíble de novedades. ¡Es tremendo!**

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Las novedades son muchas y se notan de verdad en el sistema de juego.
- El modo multijugador es genial.
- La excelente producción del juego, con un manual de 200 páginas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Necesita un ordenador muy potente para funcionar con fluidez.
- La traducción tiene algunos fallos.

MODO INDIVIDUAL

▶ *NO PUEDES VIVIR SIN ÉL.* Hay pocas cosas tan absorbentes como una campaña de «Civ» y además su rejugabilidad es a prueba de bombas.



MODO MULTIJUGADOR



▶ *LA QUE SE VA A LIAR.* Los cambios en este modo han hecho que las partidas sean mucho más accesibles. Promete convertirse en un clásico en la Red.

JUEGO RECOMENDADO Micromanía

¡Toma las riendas de la trilogía!

Prince of Persia Las Dos Coronas

Hay gente que, cuando se enfada, se pone morada y los ojos le echan chispas. Al Príncipe de Persia le pasa pero de verdad y, de paso, atiza a los malos con una cadena. ¡Así cualquiera impone el orden en Babilonia!



▲ **El Príncipe ha vuelto y, esta vez... ise acabo lo de recorrer Persia a patita! Las carreras de cuadrigas son tremendas y están presentes en varias fases.**

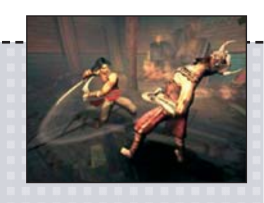
Nosotros creíamos que eso de ser príncipe consistía en leer discursos y saludar a la gente en los desfiles, pero al parecer en la antigüedad tenían que ser unos expertos acróbatas y consumados luchadores para mantenerse como herederos. Y, encima, por partida triple, porque los chicos de Ubi Soft no dan tregua al pobre Príncipe de Persia, que vuelve con «Las Dos Coronas», el final de la trilogía iniciada con «Las Arenas del Tiempo».

BABILONIA EN LLAMAS

De nuevo, se trata de una aventura de acción cuyo protagonista, un príncipe que parece sacado de Las Mil y Una Noche, es capaz de escalar muros, realizar toda clase de acrobacias y dar cuenta de los enemigos con su puñal.

Ahora, tras derrotar al Dahaka en el capítulo anterior, «El Alma del Guerrero», el Príncipe regresa a Babilonia acompañado de Kailee-





Prince of Persia. El Alma del Guerrero

- **Su base técnica** es prácticamente idéntica.
- **En «Las Dos Coronas»** alternas protagonistas. Con uno con un estilo de acción diferente.
- **«Las Dos Coronas» incluye más movimientos,** armas y combos que «El Alma del Guerrero» pero es menos gore. ¡Y hay carreras de cuadrigas!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA (16+)
- **Género:** Aventura/Acción
- **Idioma:** Castellano (Textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Ubisoft Montreal/Ubi Soft
- **Distribuidor:** Ubisoft España **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Diciembre **PVP Rec.:** 44,95 €
- **Web:** ***www.princeofpersiagame.com*** Información con vídeos, pantallas y un foro. Nada destacable.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** 1
- **Personajes: 2**
- **Ambientes:** 4 (Ciudad alta y baja, cloacas y Gran Palacio)
- **Número de armas:** 10
- **Grabar partidas:** Checkpoints
- **Extras:** Vídeos y bocetos
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 a 3,4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5900 Ultra 256 MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 3, Radeon 7500 o superior.

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,2 GB
- **Tarjeta 3D:** A partir de GeForce 4 Ti y Radeon 9200



▲ Regresa a la Babilonia de la antigüedad para vivir la última aventura del Príncipe, repleta de acción y retos de habilidad. Pero esta vez, además, descubre el lado oscuro del Príncipe y un desarrollo más variado.



▲ El equilibrio entre acción, sigilo, acrobacias y puzzles es perfecto.



▲ Los niveles siguen repletos de trampas que requieren habilidad.



▲ Puedes recoger las armas de los rivales y usarlas contra ellos. Los combates son mucho más fluidos y variados que en anteriores capítulos.

▲ Nuevos movimientos, como el de deslizarse por un hueco, añaden nuevas formas de explorar los escenarios.

na, la Emperatriz del Tiempo. Pero la ciudad aparece en el horizonte arrasada por terribles incendios... ¡Vuelta al trabajo!

En «Las Dos Coronas» te reencuentras con viejos amigos y antiguos adversarios. En uno de esos encuentros, el Príncipe se ve poseído por las Arenas del Tiempo, que despiertan su lado más oscuro. Al principio de forma involuntaria, y luego bajo tu control, se transforma en una especie de demonio con nuevos poderes, armas y movimientos, cambiando la forma de avanzar por los escenarios. Estas dos personalidades conviven en su interior, así que oyes cómo se critican o se dan consejos entre ellas mientras juegas. Es una de las grandes novedades que incorpora esta tercera parte.

IGUAL, PERO MEJOR

Si ya has jugado a los anteriores capítulos, no esperes una revolución. En realidad es un retorno al principio, menos macabro que «El Alma del Guerrero» y más cercano al espíritu original. El Príncipe tiene que explorar el escenario de la mítica ciudad de Babilonia. Los combates están más espaciados, para recuperar las clásicas acrobacias que permiten avanzar ▶▶

El Príncipe regresa, más oscuro y cruel, para afrontar, fiel al espíritu original, más desafíos de habilidad y menos combates

¡PASOOO, QUE SE DESBOCAN!



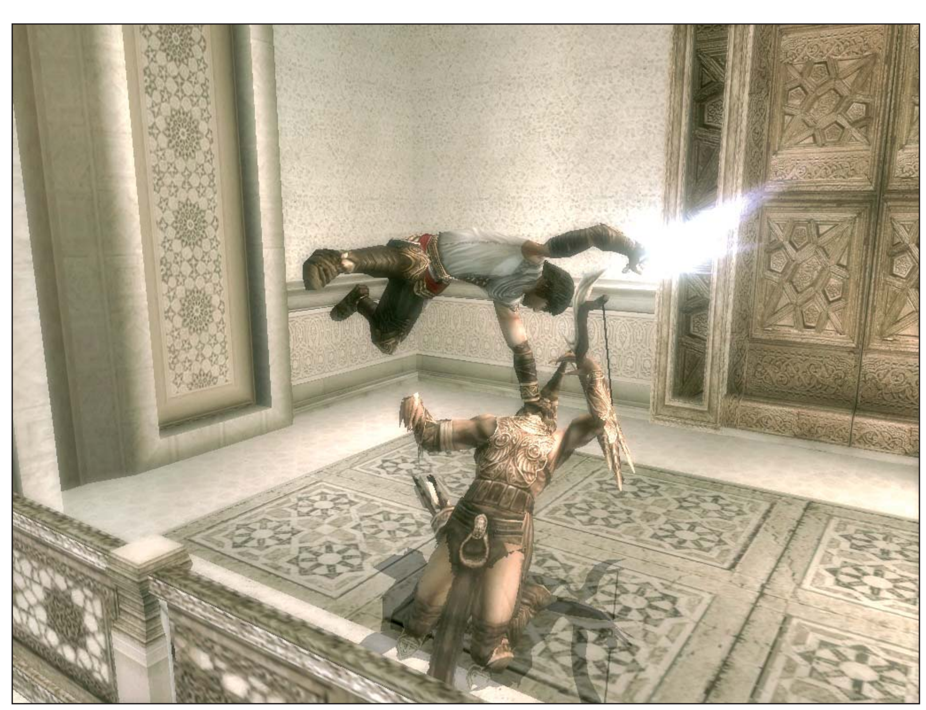
LAS CARRERAS EN CARRUAJE aparecen varias veces a lo largo del juego. El Príncipe tiene que conducir una cuadriga por las estrechas callejuelas de Babilonia. Para complicar las cosas otras cuadrigas intentan echarlo del camino, así que tienes que empujarlas a la cuneta, momento en que los enemigos intentan saltar a tu carruaje... ¡Saca tu puñal para echarlos antes de que te estrelles! Son carreras frenéticas y muy sencillas de manejar. ¡Lástima que en esa época el tuning aún no se hubiera inventado!



▲ Cuando manejas al Príncipe Oscuro el juego cambia por completo. Emplea una cadena como arma para estrangular a sus víctimas y además puede utilizarla para colgarse en los escenarios.



▲ El sigilo cambia la forma de jugar. Acércate a los enemigos por la espalda; cuando la pantalla se ilumine... ¡clávale el puñal en el cuello! Pero, cuidado, no es un sistema infalible.



▲ ¡Si la imagen pierde algo de color, es el momento! El Príncipe puede ejecutar una "muerte súbita". Se activa la cámara lenta y tienes que pulsar el botón cuando el puñal brilla.

La aportación más importante de este capítulo es un modo sigilo que amplía la tremenda jugabilidad de la saga

▶▶ por los niveles: carreras por las paredes, saltos entre columnas o los paseos por las cornisas. También se han añadido nuevos movimientos, como colgarse de cadenas o clavar el puñal en ciertas losas para ganar impulso.

SIGILO Y MUERTE SÚBITA

Las principales mejoras se centran en el combate. Ahora el Príncipe puede tomar el arma de los enemigos –espadas, hachas, porras– y hacer combos con su puñal. Las armas se desgastan, pero se pueden lanzar. Y, además, está la cadena del Príncipe Oscuro, original y poderosa. Pero la novedad más importante es la introducción de un modo sigilo que añade un fenomenal toque de táctica y tensión.

Técnicamente «Las Dos Coronas» se mantiene al nivel de su predecesor, estupendos gráficos con un diseño artístico extraordinario y con un sonido 3D que, junto con la música, acompañan muy bien a la acción. Súmale una compleja historia, un desarrollo variado –muy divertido– y tendrás un juego que se puede jugar por separado y que, además, culmina la trilogía de manera brillante. ¡Larga vida al Príncipe de los videojuegos! ■ J.A.P.

UN CUERPO, DOS ALMAS





EL PRÍNCIPE DE LA LUZ. Más ágil y letal que nunca, el Príncipe maneja su puñal con maestría. Avanzando con sigilo puede atacar a sus enemigos por la espalda, sin que se enteren. En los combates cara a cara combina su daga con todo tipo de saltos, patadas y las armas que robe a sus rivales: alfanjes, hachas, mazas...

EL PRÍNCIPE DE LA OSCURIDAD. Cuando las Arenas del Tiempo poseen al protagonista, se transforma en un ser cuya energía desciende continuamente. No puede pararse ni un segundo: debe acabar con los enemigos o romper jarrones y cajas para recopilar la arena que le permite seguir con vida. Por suerte maneja una cadena como un látigo. Cada príncipe tiene sus ventajas y sus defectos, dando lugar a un desarrollo muy variado y desafiante.

Alternativas



• **El Retorno del Rey**
También peleas usando combos y distintos personajes, pero sin escenas de habilidad.
▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 84

• **S. Cell: Chaos Theory**
Si te gusta lo de sorprender a tus enemigos, prueba con el mejor juego de acción táctica y sigilo.
▶ Más inf. MM 123 ▶ Nota: 96

Nuestra Opinión

UNA CULMINACIÓN EXCEPCIONAL DE LA TRILOGÍA. *Aunque al principio se parece a sus predecesores, los ajustes en la jugabilidad consiguen un acabado impresionante. Es la aventura de acción más completa que hayas visto.*

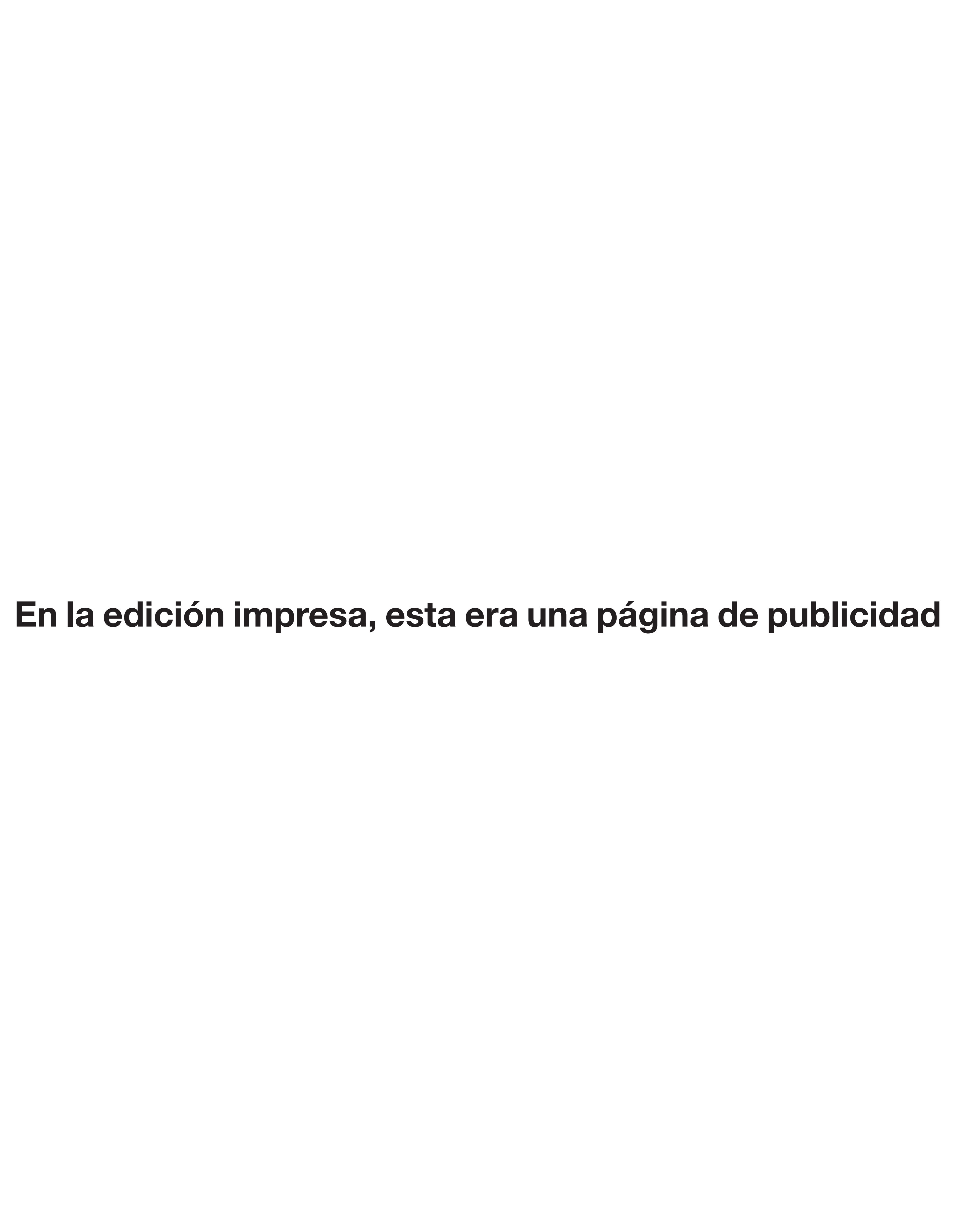
GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El sigilo y la muerte súbita amplían la ya tremenda jugabilidad de la serie.
- Los dos príncipes exigen variar las tácticas para dominarlos.
- Equilibrio entre combate y habilidad.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Técnicamente no ha evolucionado con respecto al juego anterior.
- Sólo puedes grabar en ciertos sitios.

MODO INDIVIDUAL
▶ **VARIADO Y ENTRETENIDO.** *Recorre los rincones de Babilonia con acrobacias, combatiendo, avanzando con sigilo y conduciendo una cuadriga. ¿Qué más quieres?*




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡Chaval, eres grande!

Peter Jackson's King Kong



¡Un remake de "King Kong" 70 años después! ¡Y encima lo convierten en juego! Pero, ¿acaso puede ser divertido saber ya cómo va a acabar todo...? ¡Vaya, si lo es!

Lo de «King Kong» es algo que te deja impresionado. Se trata de un juego que no se inventa nada: ni el diseño de acción –mezcla primera y tercera persona–, ni una tecnología revolucionaria, ni un personaje original, ni un guión y una historia. ¡Nada! Coge una licencia de cine –"remake", a su vez, de un clásico de la gran pantalla–, la hace suya y te la sirve en forma de juego de acción. Pero es que es un juego que, antes de empezar a jugarlo... ¡ya sabes cómo va a acabar! Y, pese a todo te sorprende de forma casi constante, engancha, divierte y, a la que te quieres dar cuenta, estás corriendo por la jungla como un mono de diez metros y disfrutando como un chimpancé. ¿Será posible?

PRESA Y DEPREDADOR

Bueno, como sabemos que la historia de «King Kong» ya la conoces –y, si no, con decirte que el guión de la peli de Peter Jackson es idéntico al del clásico de los años 30, ya está todo aclarado– vamos a pasar a la chicha.

«Peter Jackson's King Kong» es un juego bastante original en su conjunto, al mezclar dos estilos de juego y dos protagonistas. Luego está que te gusten esos estilos, claro, pero aun así no hay quien le quite ese mérito. El caso es que «King Kong» te mete

La referencia

P. of Persia. Las Dos Coronas

- **Gráficamente ambos** ofrecen una calidad similar, al basarse en la misma tecnología.
- **«King Kong» aporta el aliciente** de combinar dos estilos –casi dos géneros– muy distintos de juego.
- **La acción en en los dos juegos** es, en esencia, muy sencilla, con combates continuos, pero resulta mucho más rica y variada en «Prince of Persia».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Ubi Soft
- **Distribuidor:** Ubi Soft **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,95 €
- **Web:** *www.kingkonggame.com* Bien diseñada, interesante y con muchos extras, pero en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes:** 2. Jack y Kong
- **Estilos de juego:** 2
- **Armas:** 6 tipos (4 de fuego y 2 tipos de lanza)
- **Fases:** 42, en total
- **Extras:** 15, desbloqueables
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz
- **RAM:** 1 GB, 2 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT, Radeon X850 XT
- **Conexión:** No aplicable

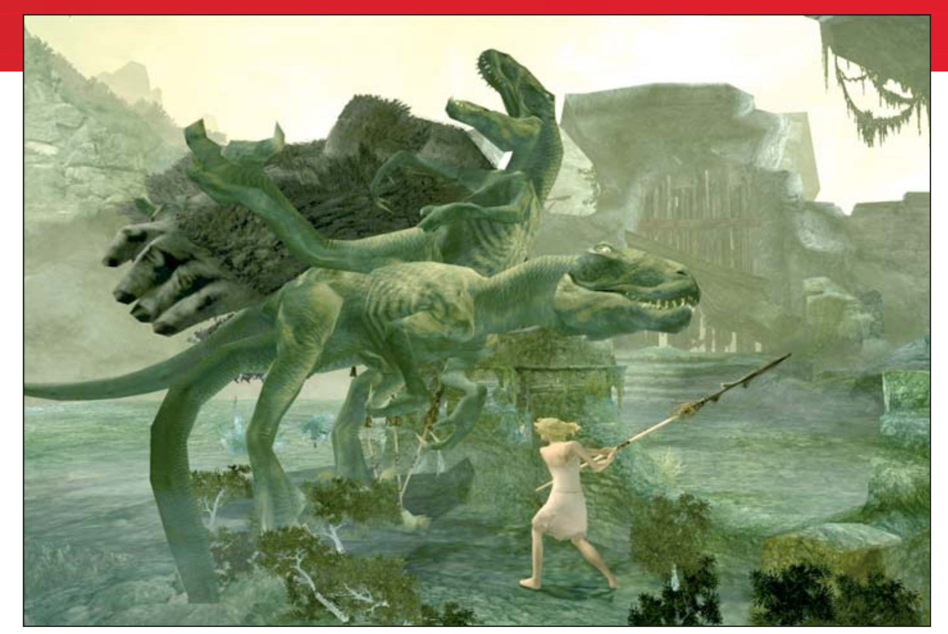
LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium/Athlon 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium/Athlon 2,5 GB
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB (compatible con pixel y vertex shader 2.0)

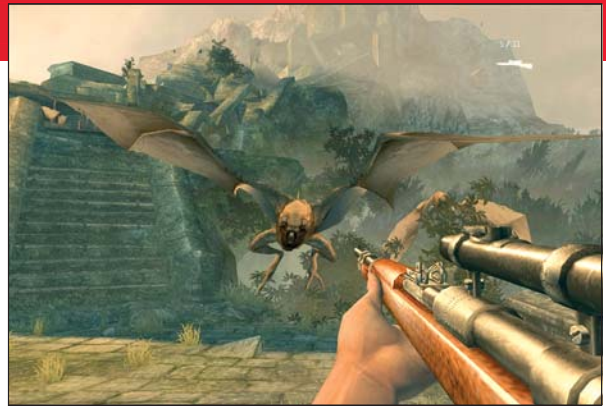




▲ Dinosaurios, monos gigantes, salvajes en pie de guerra... ¡y tú sólo ibas a rodar una película en la isla Calavera! Ahora que, de película sí que es «King Kong»: te mezcla dos estilos de juego distintos y engancha de lo lindo.



▲ En las fases en que controlas a Kong, de repente los inmensos escenarios de la isla y de Nueva York parecen "encoger" como por arte de magia... ¡pero los enemigos son tan duros como cuando eres Jack Driscoll!



▲ En la isla Calavera el peligro llega no sólo por tierra, también por el aire.



▲ El fuego será el único medio de abrirte camino, en muchas ocasiones.



▲ ¡Vaya bestias! No sabemos qué será más fantástico, si encontrarte entre dinosaurios o el tener que manejar a una "monada" de protagonista.

en la piel de presa y depredador, alternando entre sus 42 fases, un papel y otro. Como depredador, un gorila de diez metros con arrebatos de mala leche cuando las bestias de Isla Calavera intentan quitarle a su "novia", Ann Darrow, a la que también desea proteger, pero de Kong, el bueno de Jack Driscoll... Bueno, sí, parece algo lioso, pero no lo es.

DOS ESTILOS, TODO DIVERSIÓN

Cuando el protagonista de la acción en «King Kong» varía según la fase, también lo hace el estilo de juego. Como Jack, te enfrentas a un juego de acción en primera persona, de los de toda la vida... algo más frenético, eso sí. Como Kong, la acción es en tercera persona, en plan Príncipe de Persia –de hecho, ambos comparten algún que otro movimiento de sus protagonistas, como correr por las paredes, además de la base técnica–, dándote de guantazos con todo tipo de bichos que intentan dañar a tu adorada Ann.

Todo esto puede parecer incoherente pero

Como Jack Driscoll y King Kong, recorres la isla Calavera y las calles de New York, para ganarte el corazón de la bella Ann

DETALLES DE PELÍCULA

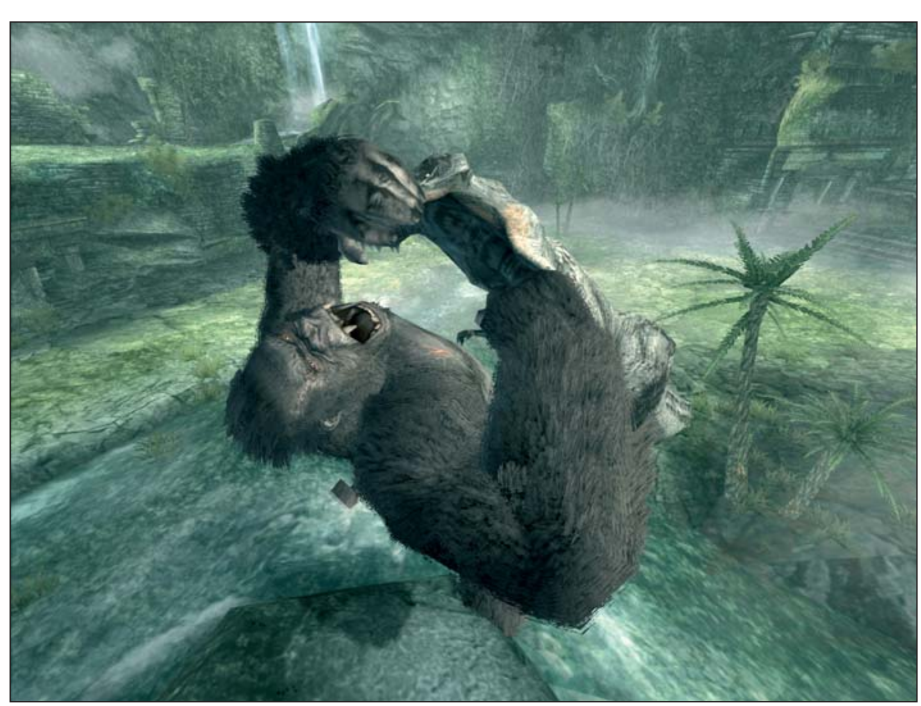




LA INFLUENCIA CINEMATOGRÁFICA se nota en «Peter Jackson's King Kong» en todos sus detalles. Aparte de seguir el guión de la película, y de añadir, claro, muchas escenas de nuevo cuño diseñadas especialmente para el juego, el "estilo Hollywood" es evidente a cada minuto de la acción. La mano de Peter Jackson se nota al haber supervisado la producción del juego en estos detalles. Y uno de los más destacados es el de la inmersión, gracias a una ambientación excelente. Gráficos, sonido, historia y hasta la linealidad de la acción se ponen de acuerdo para ello. Los efectos gráficos, por ejemplo, con secuencias de desenfoque, cuando grita un dinosaurio, o cuando somos heridos o golpeados, te hacen sentir que estás "sufriendo" de verdad, como tu personaje. El sonido, entre los fantásticos diálogos y el uso de música y efectos de la peli, resulta estupendo. Y, del guión, qué quieres que te digamos...


▲ ¡A quién se le ocurre llevar a Kong a Nueva York! Parece mentira que nadie haya pensado que aquello también era una jungla... de asfalto, claro. Así, el mono está como en casa.


▲ En la isla Calavera no todo son dinosaurios, pero sus habitantes humanos parecen no haber pasado tampoco de la prehistoria: salvajes, crueles y capaces de enfrentarse a "su" mono.


▲ ¡Ay, estos monstruos prehistóricos, que pesados se ponen a veces! Pero Kong, con una de sus llaves maestras, le desencaja la mandíbula en un santiamén y, ¡hala!, a seguir salvando a la chica de todos los peligros.

EL JUEGO... DEL DIRECTOR




COMO EN LA EDICIÓN ESPECIAL DE UN DVD, «Peter Jackson's King Kong» está lleno de extras que añaden un aliciente al conjunto. Se trata, en su mayoría, de material de diseño y desarrollo de la película, creado por WETA, pero que ha sido perfectamente adaptado al entorno de juego, creando una "galerías" de visualización de personajes, modelos, escenarios, etc.

UNOS EXTRAS MÁS JUGOSOS y menos estáticos, sin embargo, se encuentran también incluidos en el juego. Como, por ejemplo, la posibilidad de jugarlo todo en blanco y negro, con la estética de una película antigua; o la inversión de los escenarios, con los elementos dispuestos como si estuvieran reflejados en un espejo. Hay extras más "ocultos" que sólo podrás desbloquear accediendo a Internet.

Ofrece dos estilos de juego, una gran ambientación y un doblaje impresionante, digno de la película

▶▶ no resulta así en absoluto. ¿Por qué? Porque todo lo que tiene «King Kong» de original y sencillote –que, lo es y mucho–, lo tiene de divertido y jugable.

¡DE PELÍCULA!

Es sorprendente lo que llega a enganchar. Cuando empiezas a jugar es bastante lento y hasta soso. Los primeros niveles no son una maravilla de acción, pero oye, como son sencillos, vas tirando para adelante... Y, a la que te descuidas, estás metido en un fregado considerable, perseguido por un V-Rex (el T-Rex de Isla Calavera), por salvajes, ciempiés gigantes y raptores que tienen hambre de humano –o de mono, según el caso.

Toda la simplicidad de «King Kong» es proporcional a su genial ambientación, buena historia, –casi– perfecto ritmo y gran jugabilidad. No sabemos si es una gran adaptación de la película, porque no se había estrenado a la hora de escribir estas líneas, pero sí que tiene algo de cine: un doblaje magnífico y ejemplar.

Un juego, en fin, para disfrutarlo a tope tanto en la jungla como en Nueva York. ■ F.D.L.

Alternativas



- **F.E.A.R.**
  Si prefieres decantarte por la acción en primera persona de más calidad, échale mano.
  ▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 99
- **T. Raider. El Ángel de...**
  La última aventura de Lara, hasta el momento, ofrece acción y aventura más complejas.
  ▶ Más inf. MM 103 ▶ Nota: 80

Nuestra Opinión

DE PELÍCULA... ¡Y HASTA MEJOR! Peter Jackson no se ha inventado el guión de su peli y el juego tampoco se inventa un género... pero su diseño, jugabilidad y ambientación te atrapan. ¡Debe ser la magia del cine!

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

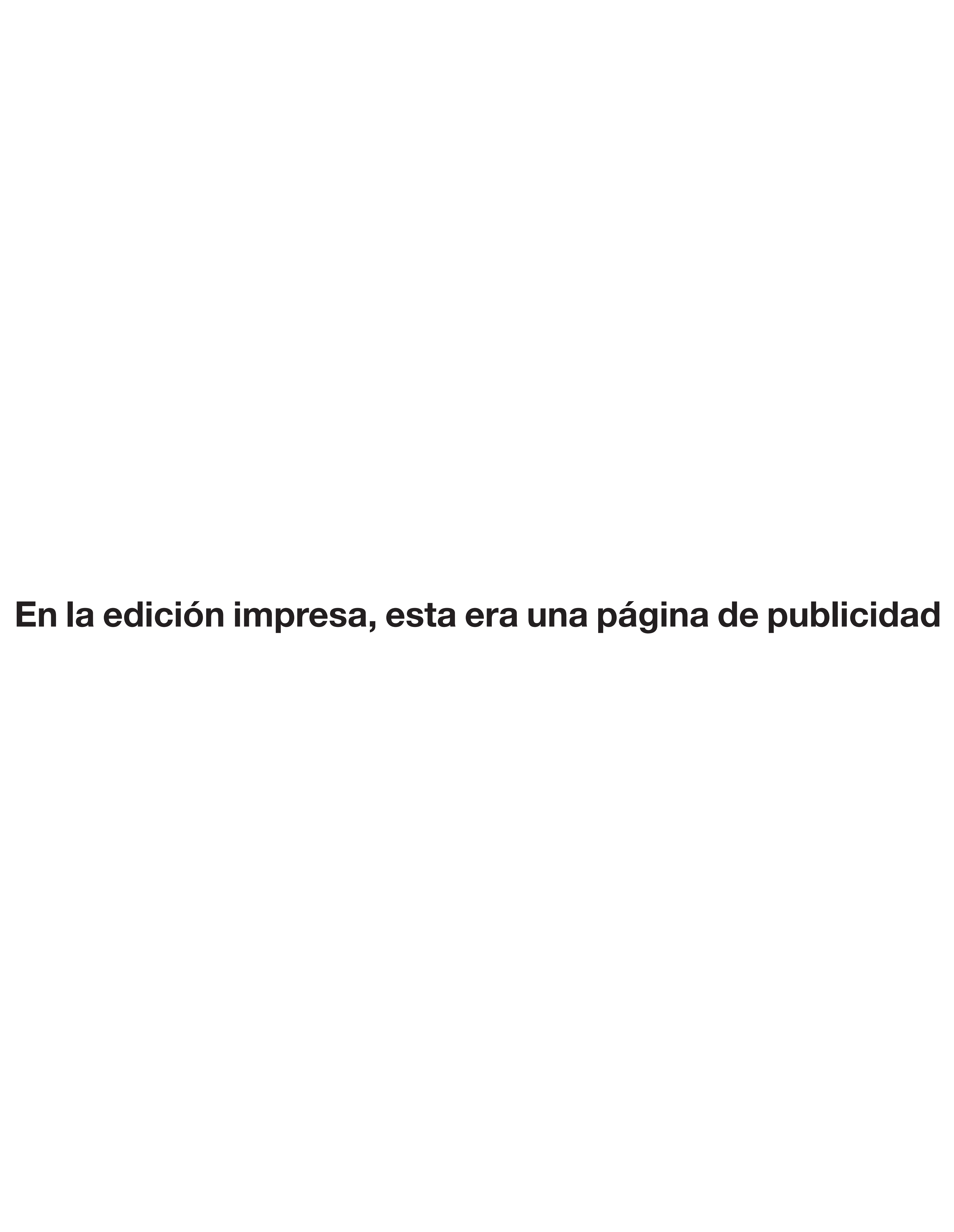
LO QUE NOS GUSTA
- La mezcla de dos estilos de juego.
- El doblaje. Ojalá todos fueran así.
- Es sencillo, está muy bien hecho y engancha. Un juego para todos.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Algunas fases parecen de relleno.
- La limitada interacción, en la práctica.
- Tener que jugártelo dos veces para desbloquear los extras.

MODO INDIVIDUAL

▶ **¡ES ALGO GRANDE!** Pese a una simplicidad algo excesiva encarnar a Kong y a Jack engancha. Es una pena que sepas desde el principio cómo acaba todo.



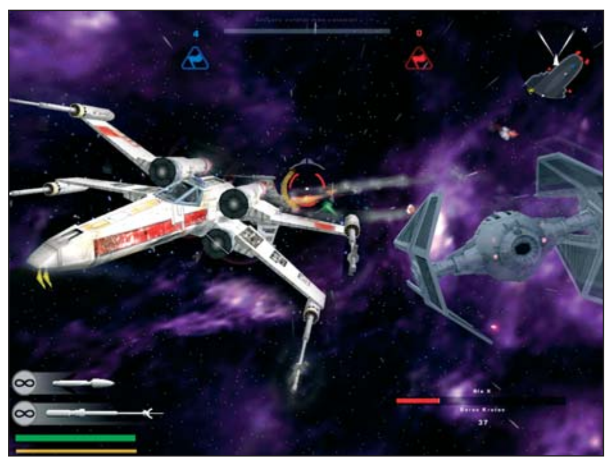

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

JUEGO RECOMENDADO Micromanía

La acción salta al hiperespacio

Star Wars Battlefront II

¿Tenías algo que reprocharle a la primera parte? Ah... Sí, que faltaban los caballeros jedis y las batallas espaciales, ¿no? Pues la segunda parte trae todo eso y más. Así que, a ver, a ver... ¿qué dices ahora?



▲ En el espacio hay dos modos de juego, uno el tradicional "capturar la bandera" y otro en el que hay que destruir las partes vitales de un crucero enemigo.

El primer «Battlefront», adaptó el amplio y extraordinario universo de "Star Wars" a la acción online. Ofrecía batallas multitudinarias en red –basadas en la conquista de zonas– poniendo a tu disposición toda clase de vehículos, armas y naves de la saga cinematográfica. Sin embargo, para muchos no acababa de aprovechar el potencial de la licencia "Star Wars"... ¡Faltaban los jedis y las batallas espaciales! Para esta segunda entrega los chicos de Pandemic han prestado atención a todas las críticas y han creado, esta vez sí, un juego tan completo y lleno de posibilidades que entusiasma desde el primer instante.

COMBATE EN EL ESPACIO

Las novedades de «Battlefront II» dejan atrás a su predecesor porque, aunque el juego tiene un acabado gráfico y sonoro muy similar al primero, las experiencias que puedes vivir son muy diferentes. Al igual que la primera parte se puede jugar desde una perspectiva en primera o en tercera persona, ambas igual de eficaces aunque desde la tercera resulta más espectacular.

La referencia



«Star Wars: Battlefront»

- **En «Battlefront II» ya puedes manejar a jedis** y luchar en épicas batallas espaciales.
- **Esta segunda entrega tiene más de todo:** más armas, más mapas, más planetas, más unidades, más vehículos...
- **Gráficamente no ha habido una mejora llamativa** en «Battlefront II», lo que sí ha cambiado es el código de red. Las partidas online funcionan ahora mejor.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Pandemic/LucasArts
- **Distribuidor:** Activision **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** ***www.battlefront2.com.*** Buen diseño y detallada información sobre el juego, pero en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores** 1/64
- **Mapas:** 23
- **Modos de juego:** 3 para un jugador y 4 por Internet.
- **Facciones:** 4
- **Vehículos y naves:** Más de 30
- **Héroes:** Más de 10

ANALIZADO EN

- **CPU:** AMD 64 3,5 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT 256 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 a 1,5GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 4,3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible con DirectX 9.0c
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

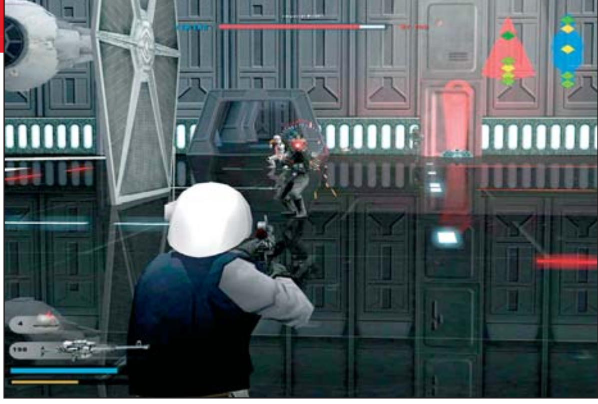
- **CPU:** Pentium 4 a 2,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 4,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB compatible con DirectX 9.0c
- **Conexión:** ADSL



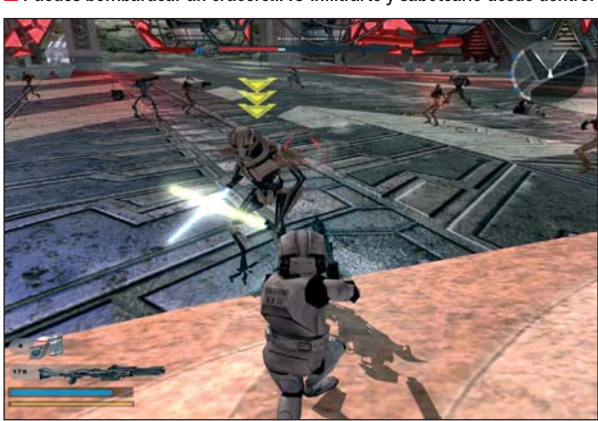
▲ Toma parte tú solo o en red en las batallas más emocionantes de la Guerra de las Galaxias. Las dos trilogías como siempre habías soñado: jugando como soldado Rebelde, Imperial, jedi o... ¡como el mismísimo Vader!



▲ El espíritu de Star Wars está mejor recreado que nunca en las batallas espaciales, igualitas que en las película, salvo que eres tú quien pilota la nave.



▲ Puedes bombardear un crucero... ¡O infiltrarte y sabotearlo desde dentro!



▲ En campaña comienzas del lado de la República y sigues con el Imperio.



▲ Los vehículos siguen tan impresionantes como en las películas ¿Te atreves contra esos AT-ST en el planeta Hoth?

También ahora puedes conducir todos los vehículos que veas, alguno con posiciones para varios ocupantes, e incluso tienes acceso a múltiples modelos de naves de las cuatro facciones –T.I.E. Fighters y X-Wings entre otros– y algunos de la última trilogía, cuyos nombres no suenan tan familiares.

A partir de aquí, vienen las novedades. Y es que, además de los escenarios que se desarrollan en la superficie, también puedes participar en emocionantes batallas en el espacio, tan espectaculares como las del cine. Persecuciones frenéticas de cazas e interceptores a los bombarderos que intentan destrozar las partes críticas del crucero espacial enemigo en medio de una tormenta de láser. Y todo ello con un control intuitivo y muy sencillo.

Otra gran novedad es la entrada en escena de los héroes, que sólo puedes controlar de vez en cuando, pero que te permiten desequilibrar la balanza a tu favor. Entre ellos están –esta vez sí– los jedis y protagonistas de las películas de “Star Wars” como Darth Vader, Anakin, Obi Wan o Yoda. Pero, además, hay otros ►►

Entra en Star Wars y combate en las batallas más emocionantes desde las Guerras Clon hasta la era del Imperio

NOVEDADES GALÁCTICAS





LA LLAMADA DE LA FUERZA. Tanto en las partidas multijugador como en la campaña individual, de vez en cuando puedes acceder a manejar a un héroe con armas y habilidades únicas. Por ejemplo, Luke Skywalker, Darth Vader o el mismísimo Emperador Palpatine que puede ahogar a los enemigos empleando la Fuerza. Jango Fett puede hacer uso de su jet pac. Pero cuidado, porque no son invencibles y luego será muy difícil recuperar el privilegio de controlarlos en la misma partida.

¡CAZA ENEMIGO A LAS SEIS! Las batallas espaciales son el mayor atractivo de «Battlefront 2». Cada bando tiene 4 ó 5 tipos de naves como cazas, interceptores o bombarderos. Puedes subir a cualquiera de las naves y demostrar tu habilidad como piloto derribando cazas enemigos. Hasta puedes asaltar un crucero enemigo y atacarlo desde dentro, colocando cargas explosivas.





▲ Una vez más, el mayor reto lo encuentras en el juego online, en los cuatro modos multijugador, ya sea en las superficies planetarias o en el espacio exterior. Partidas emocionantes y competitivas que enganchan lo suyo.



▲ Puedes manejar a los héroes más carismáticos de la saga, desde Joda hasta Han Solo.



▲ Pilotar cazas es muy sencillo pero, si lo prefieres, puedes controlar una de las torretas de tu nave nodriza.



▲ Hay clases a las que sólo puedes acceder tras conseguir cierta cantidad de puntos en la batalla. Desde los Jedi a los droides de batalla.

¡CONQUISTA EL UNIVERSO!





EMOCIONANTE. Además del modo historia, se han incluido más alicientes para jugar sin tener que estar conectado a Internet. Como el nuevo modo de Conquista Espacial con el que empredes una campaña por el control de la galaxia. Al principio sólo puedes desplegar un tipo de unidades, pero a medida que ganas batallas, consigues créditos para canjear por nuevas unidades o por cartas de bonificación de lo más variado.

MUEVE FICHA. Este modo de conquista se desarrolla en una especie de tablero en el que desplazas tu nave para conquistar planetas o acabar con la ficha de uno de tus principales enemigos, tras completar una batalla estelar.

En «Battlefront II» puedes jugar con jedis o pilotar naves X-Wing y TIE fighter en batallas espaciales

▶▶ personajes de los que no empuñan sables láser, como Boba Fett o la princesa Leia.

HAN SOLO... O EN COMPAÑÍA

Prepárate para lo que viene: los modos de juego en «Battlefront II» son interesantes tanto si te conectas, como si prefieres jugar solo. Por ejemplo, el modo historia –que mezcla batallas a pie y combates espaciales– tiene más coherencia que el de la primera parte, ya que durante sus 17 misiones estás en un único bando: el 501 escuadrón clon. En las primeras batallas te enfrentas a los droides en la época de Las Guerras Clon, junto a los jedis de la República, hasta la traición de Anakin. Entonces pasas a servir a sus órdenes, del lado del Imperio, contra la Rebelión.

Luego está la conquista galáctica, un modo que aporta ciertos toques de estrategia... Pero lo mejor está en el juego online, para el que presenta un abrumador repertorio de modos, desde los clásicos conquista de área y capturar la bandera, hasta los que ofrecen asaltos a naves y combate espacial.

¿A UN AÑO LUZ?

Apenas ha pasado un año desde la salida del primer «Battlefront» y la verdad es que, por eso mismo, no extraña que el aspecto visual sea el casi idéntico... No podemos decir que haya un salto de calidad como ha ocurrido en «Battlefield 2», por ejemplo. Del mismo modo, muchos de los mapas incluidos son los de la primera parte y sólo se ha incluido un nuevo tipo de soldado por facción, aunque en general todos han sufrido pequeños cambios dirigidos a la mejorar la experiencia en equipo. Por tanto, aunque puede dar la impresión que parece más una expansión que una continuación, los añadidos consiguen suplir con acierto lo que le faltaba al original. En definitiva, es una gran recreación de todos los frentes de la saga "Star Wars". ■ **D.M.S.**

Alternativas

- **Jedi Knight II: Jedi Academy**
  Más acción con jedis, sus túnicas, sus sables y la Fuerza.
  ▶ Más inf. MM 105 ▶ Nota: 85
- **Battlefield 2**
  También acción online, pero con soldados, tanques y aeronaves de un entorno bélico actual.
  ▶ Más inf. MM 126 ▶ Nota: 97

Nuestra Opinión

FANTÁSTICA RECREACIÓN. *Aparte de las cuatro facciones de la saga Star Wars, ahora también puedes participar como un jedi o ponerte a los mandos de un X-Wing ¡y darles caña a los cazas TIE imperiales! O al revés...*



GRÁFICOS / SONIDO / JUGABILIDAD / DIFICULTAD / CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- La introducción de héroes y las batallas en el espacio.
- El modo individual Conquista Estelar da para muchas horas de juego.
- La sencillez en el control de las naves.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Recuerda demasiado al primero.
- La inteligencia artificial no está a la altura de los rivales de carne y hueso.

MODO INDIVIDUAL

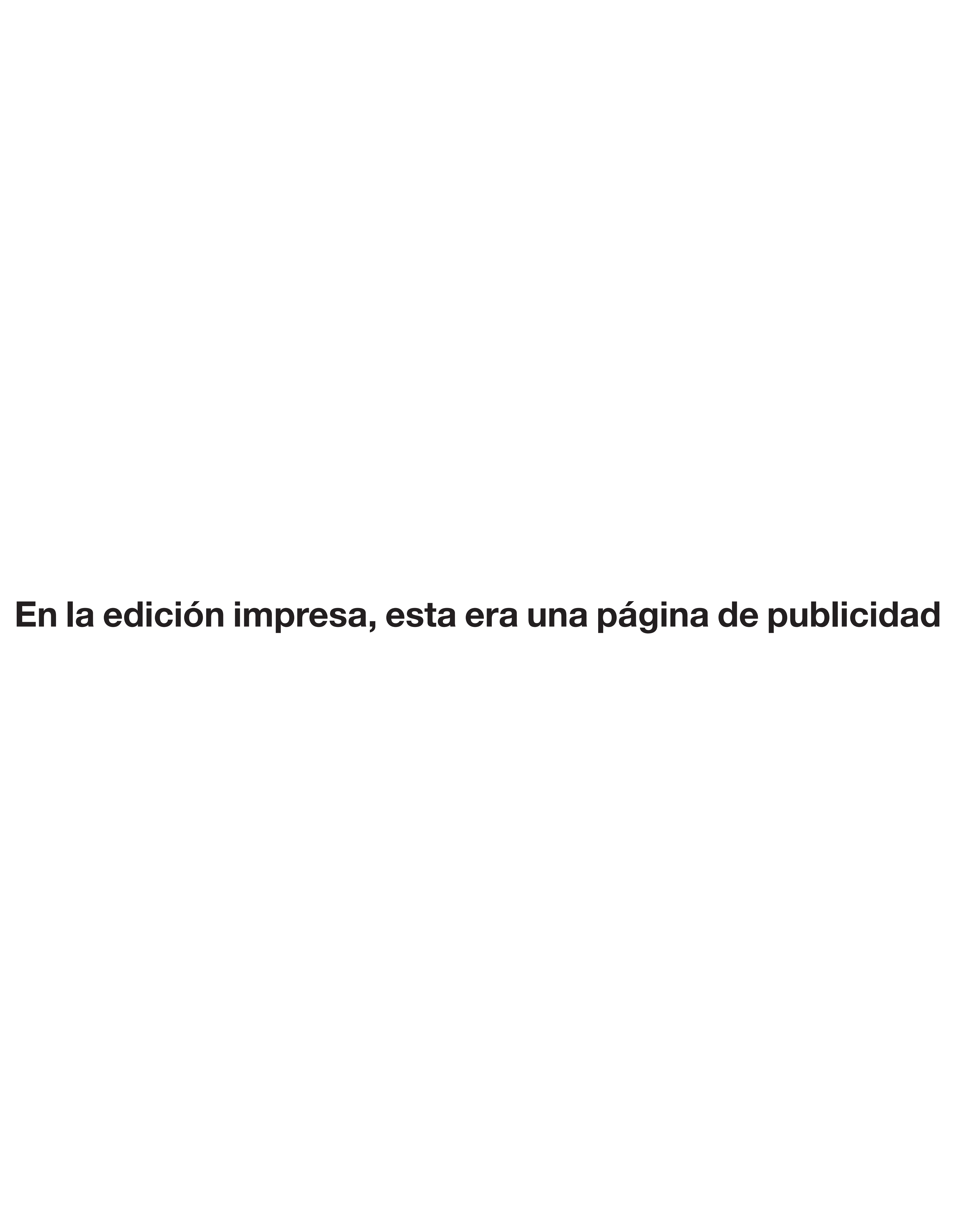
▶ **TODO STAR WARS.** *Una extensa campaña, el modo conquista y un montón de batallas te mantendrán en una lejana galaxia, durante mucho, mucho tiempo.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ **QUE LA CONEXIÓN TE ACOMPAÑE.** *El juego online es lo mejor. Engancha y divierte, pero te hará falta una conexión potente para no estar en desventaja.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

JUEGO RECOMENDADO Micromanía

¡Tiembla, Spielberg!

The Movies

¿Harto de las pelis de cine con producciones de bajo presupuesto? ¿Quieres optar a un Oscar y dejar el pabellón español en todo lo alto? Pues venga, coge la claqueta y a ver si algún productor con pasta pica el anzuelo.

La referencia



Los Sims 2

- **En ambos te encargas de la vida** de varios personajes, pero en «The Movies» en lugar de preocuparte de que coman o duerman, hay que cuidar su imagen...
- **«Los Sims 2» consiste en que tus personajes sean felices** mientras que en «The Movies» el reto es crear tus propias historias.
- **Los dos son juegos de estrategia,** pero en «The Movies» predomina la vertiente de gestión.

Tras una gran expectación, algún que otro retraso y un par de rumores de cancelación, «The Movies» es, por fin, una realidad. Desarrollado por Lionhead, «The Movies» es la última gran locura del siempre genial y controvertido Peter Molyneux. Sólo con leer su nombre es muy posible que estés pensando que se trata de un juego de gestión en el que tienes todo bajo control y que, además, está aderezado con peculiares dosis de humor. Pues... no te has equivocado en nada.

SIM HOLLYWOOD

En esencia, «The Movies» es un simulador de estudio cinematográfico en el que tienes la capacidad de tomar todas las decisiones para subirte al carro del éxito, la fama y el glamour: o sea, conseguir que tus películas obtengan grandes beneficios para así seguir produciendo más películas. Ya, ya, claro, que así de resumido no hay quien se entere de nada...

Comienzas tu andadura en este Hollywood virtual, en la industria de los años 20 y tienes hasta el año 2005 para fascinar a tu audiencia –aunque pasada esta fecha puedes continuar dirigiendo películas

INFOMANÍA

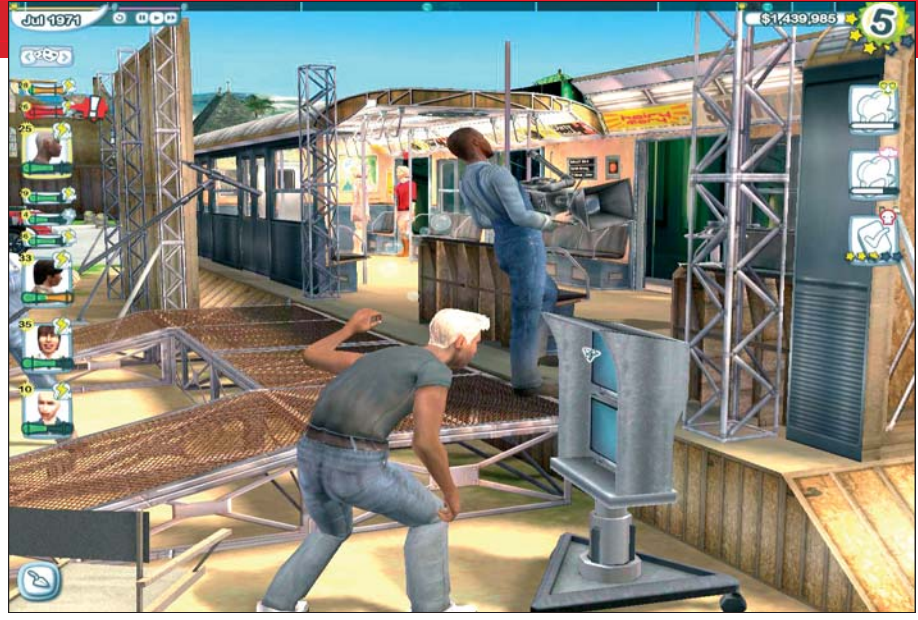
FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Lionhead Studios
- **Distribuidor:** Activision **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 54,95 €
- **Web:** *www.themoviesgame.com.* Permite colgar y descargar cortos, además tiene un buen diseño.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Platós de rodaje:** más de 40
- **Atuendos disp.:** más de 150
- **Géneros cinematográficos:** 5 (Terror, comedia, acción, Ciencia ficción y Romance)
- **Épocas retratadas:** desde 1920 hasta la actualidad
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** AMD 64 3,5 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT 256MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,4 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB compatible con DirectX 9.0c

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,2 GHZ
- **RAM:** 512 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible con DirectX 9.0c



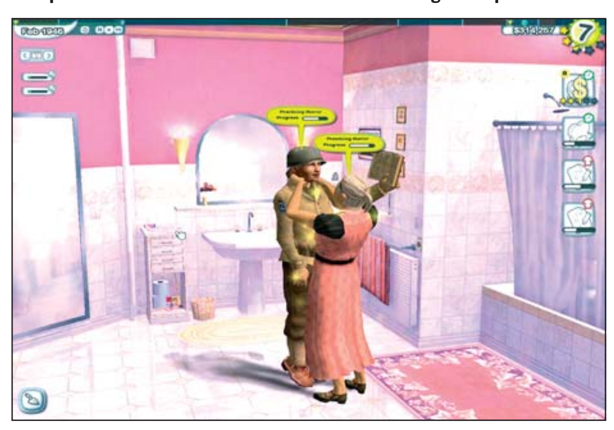
▲ Construye un imperio cinematográfico a partir de un solar, haz películas rentables para ganar prestigio y podrás llegar a la cumbre con tus propias superproducciones. Mientras tanto, pásalo en grande en la butaca de director.



▲ A la hora de hacer las películas, hay tantos trajes, escenas y platós, la promoción... El límite está en tu imaginación y, bueno, como en la realidad, también el dinero.



▲ El paso de los años se nota hasta en el atuendo de los géneros preferidos.



▲ Pon a tus estrellas a ensayar, que se relajen pero que no cojan malos hábitos...



▲ En el laboratorio investigamos, entre otras cosas, las nuevas tecnologías para nuestras películas, desde la introducción de color hasta el sonido.

con tu estudio. La mayor parte del tiempo el juego se maneja desde la clásica cámara a vista de pájaro. De esta forma obtienes control absoluto sobre todas las instalaciones del estudio, como platós, restaurantes, baños, las caravanas para los actores, etc.

Desde esa misma perspectiva se maneja a los trabajadores del estudio, ya sea obligando a los guionistas a escribir una buena película de terror o ubicando a los constructores junto a una instalación que necesitas que reparen. También así controlas a tus estrellas, poniéndolas a ensayar en un género determinado o evitando que, iejem!, abusen de las bebidas del bar. Todo con un interfaz intuitivo, sin abusar de aburridas tablas de estadísticas.

¡A RODAR!

Pero, sin duda, la característica más llamativa en «The Movies» es la posibilidad de crear tus propias escenas. Sí, has leído bien, puedes seleccionar a un puñado de actores virtuales y comenzar tu carrera hacia el éxito como director de cine. Por supuesto, también hay labor de postproducción para introducir los sonidos, la banda so- ▶▶

Gestiona una productora cinematográfica y dirige tus propias películas para ganar dinero y fama

LUCES, CÁMARA,...



¡ACCIÓN! Puedes crear tus propias películas, pero si estar tras las cámaras no es lo tuyo, los guionistas del juego escribirán las películas y tú sólo tendrás que encargarte del reparto y del estado de ánimo de los protagonistas para que el rodaje salga bien.

ESCUELA DE DOBLAJE. Una de las cosas más divertidas y gratificantes es poner voces o subtítulos a las películas. El editor de audio y subtítulos es mucho más sencillo y ágil que el de películas y las risas, cuando veas el resultado, están garantizadas.



▲ Cuidar las relaciones entre tus estrellas es muy importante. Puedes ver cómo se desarrolla un mundo tras las cámaras. Fotógrafos, flirteos... «The Movies» también es un simulador social.



▲ Durante el rodaje se pueden observar escenas muy graciosas, sobre todo durante la filmación de los efectos especiales... Y, por supuesto, tendrás que acostumbrarte a las tomas falsas.



▲ Hay que cuidar hasta el más ínfimo detalle para conseguir una buena crítica de nuestras películas. Por ejemplo, protagonistas viejos no encajan bien en películas de ciencia ficción. Y, ¡cuidado con las escenas subidas de tono!

«The Movies» es un simulador tan emocionante que hasta cruzarás los dedos en las entregas de premios

▶▶ nora, los subtítulos e incluso un doblaje propio. Y todo ello con una fluidez más que razonable que no requiere ningún tipo de conocimientos técnicos.

¿Significa esto que vas a poder dirigir todas las películas que te de la gana? Sí... pero no. Para las escenas de tus películas se puede elegir entre un amplísimo abanico de opciones del tipo "tres subiendo a un coche", "dos peleando", etcétera. Esto puede parecer un poco limitado a primera vista, pero te podemos asegurar que las opciones son casi infinitas. Como limitaciones a la imaginación tienes, principalmente, el dinero del que dispones –como en la realidad, vaya–. Igualmente, los actores pueden negarse a rodar guiones muy exigentes si sus condiciones no son las adecuadas.

Vaya, la verdad es que se puede escribir un libro entero para contarte todo lo que puedes hacer en «The Movies», pero más lo importante ya lo sabes. Es un juego que derrocha originalidad y que te tendrá rodando cortos durante mucho tiempo. Sobre todo porque compartir tus creaciones con amigos y conocidos no tiene precio... ¡Corten! ¿Vale la toma? ■ **D.M.S.**

Alternativas

• Black & White 2
Aquí también diriges tú el cotarro y debes conseguir influencia, que te adoren o te teman.
▶ Más inf. MM 129 ▶ Nota: 94

• Sid Meier's Pirates!
Otro original título en el que tendrás que gestionar tu propia flota de bribones de mar.
▶ Más inf. MM 120 ▶ Nota: 93

ESTRELLAS A LA CARTA





A TU IMAGEN Y SEMEJANZA. El creador de Estrellas es tan completo que incluso viene en un programa aparte. Lo único que se le podría criticar es la escasez de peinados, pero lo suple con un alto número de opciones.

COMO LA VIDA MISMA. Durante el juego, las estrellas, tanto protagonistas como directores, se comportan como actores reales. ¡Incluso se pueden volver alcohólicos! Si no quieres que la crítica se cebe con sus películas será mejor que les vistas a la última, les pongas un buen camerino y los sometas a tratamientos de belleza, cirugía estética incluida. Además, los personajes envejecen con el tiempo, así que un lifting o una liposucción no estaría de más para mantenerles de buen humor.

Nuestra Opinión

***GLAMOUR A GOLPE DE CLAQUETA.* Además del gran atractivo de dirigir tus películas, «The Movies» es un entretenido, original y completo juego de gestión inspirado en la industria cinematográfica y su historia.**



LO QUE NOS GUSTA

- Derrocha originalidad y no poco humor.
- Doblar y subtitular tus películas es fácil y las risas están garantizadas.
- Es un gran juego de gestión.

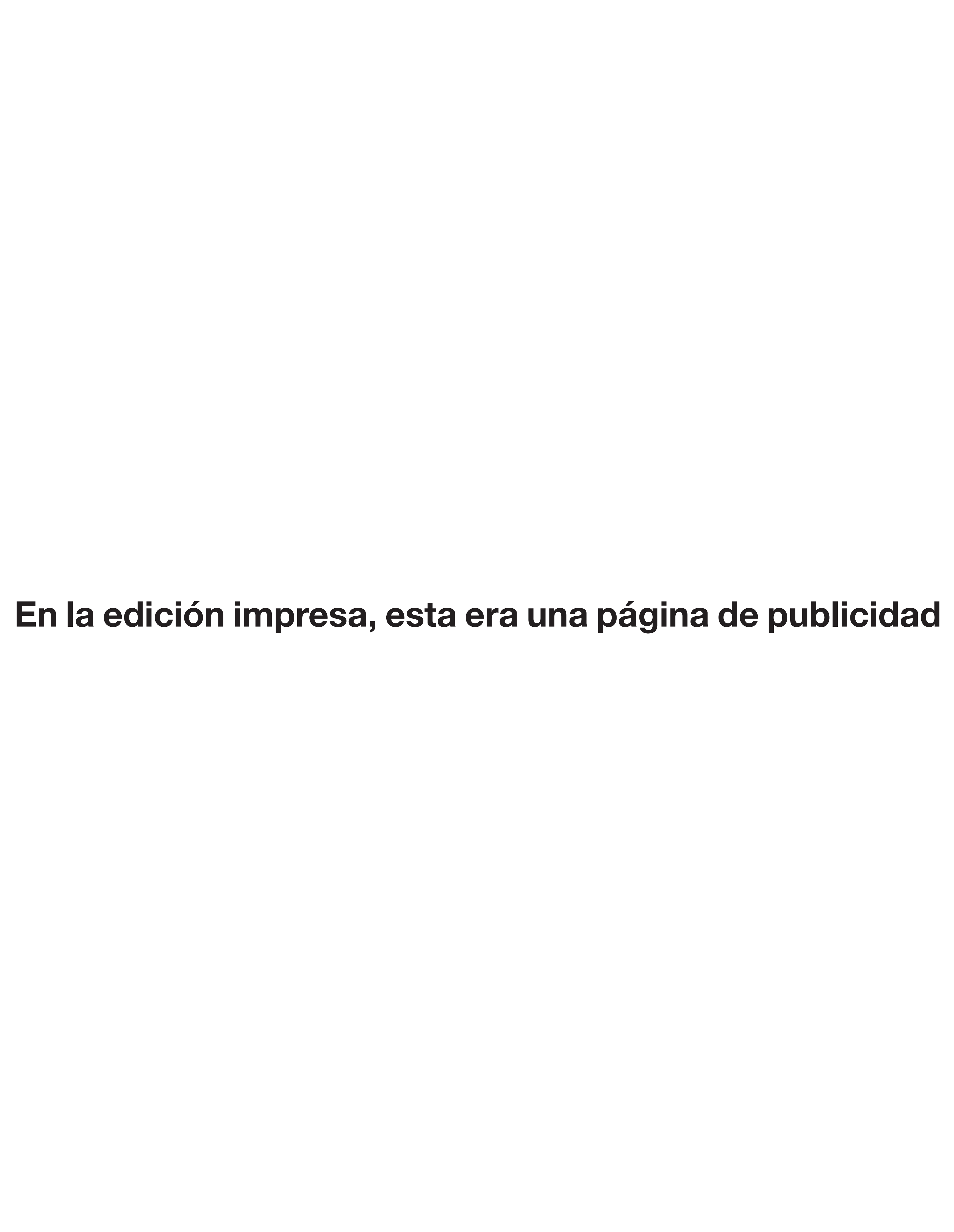
LO QUE NO NOS GUSTA

- A los personajes les falta sólo un poco más de expresividad.
- Poniéndonos muy ambiciosos, para la creación de largometrajes es limitado.

MODO INDIVIDUAL

***▶COMPLETO, DIVERTIDO Y VARIADO.* Realmente amplísimo, te tendrá enganchado durante horas ya sea creando pelis o disfrutando de la gestión.**





«GTA»... a la española

Torrente 3. El Protector

¿Qué es eso de que ya está todo inventado en los videojuegos? Porque, vamos, eso de meterle mano a las azafata y participar en concursos de pedos y eructos no es algo que se vea muy a menudo...



▲ **Mientras llevas a cabo uno de tus cometidos para la abuela o para la poli, podrás distraerte con las peculiares aficiones de Torrente por Madrid.**

Una cosa es que no te guste el cine español y otra muy diferente que no conozcas a Torrente, el policía más retrógrado, guarro y soez, –entre otras cosas– del cine mundial. A unos les encanta la parodia y a otros muchos no. Pero lo que está claro es que no deja a nadie indiferente y mucho menos después de protagonizar un juego tan chocarrero como el que tenemos aquí.

APATRULLANDO LA CIUDAD

En «Torrente 3» manejas al personaje desde una perspectiva en tercera persona y tienes completa libertad para moverte por las calles de Madrid, caminando o en cualquier vehículo que veas, siempre y cuando dispongas de la licencia necesaria para conducirlo.

El argumento del juego tiene puntos en común con la película. Por ejemplo, tienes que hacerle recados a la abuela de Torrente o llevar a Pepito de prostíbulo en prostíbulo... Pero no se puede decir que el juego de «Torrente 3» tenga un modo historia, ya que estas misiones no siguen una pauta lineal que puedas cumplir de la primera a la



GTA: San Andreas

- **Ambos nos permiten** recorrer una ciudad libremente, aunque en «Torrente 3 hay menor cantidad de vehículos y posibilidades.
- **El desarrollo de «San Andreas»,** que tampoco es lineal, ofrece una historia con objetivos principales y secundarios que se echa de menos en «Torrente 3».
- **El territorio que puedes recorrer** en «San Andreas» es bastante mayor.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Virtual Toys/Amiguetes Ent.
- **Distribuidor:** Virgin Play **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *www.torrente3game.com* Sin demasiada información, con imágenes y un vídeo.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Niveles de "torrentismo":** 4
- **Licencias para vehículos:** 6 (Taxis, motocicletas, coches, vehículos especiales, etc.)
- **Trajes para Torrente:** 8
- **Cosas que hacer en Madrid:** Más de 20 (concursos de eructos y pedos, misiones, etc.)

ANALIZADO EN

- **CPU:** AMD64 a 3,5 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT 256MB

LO QUE HAY QUE TENER

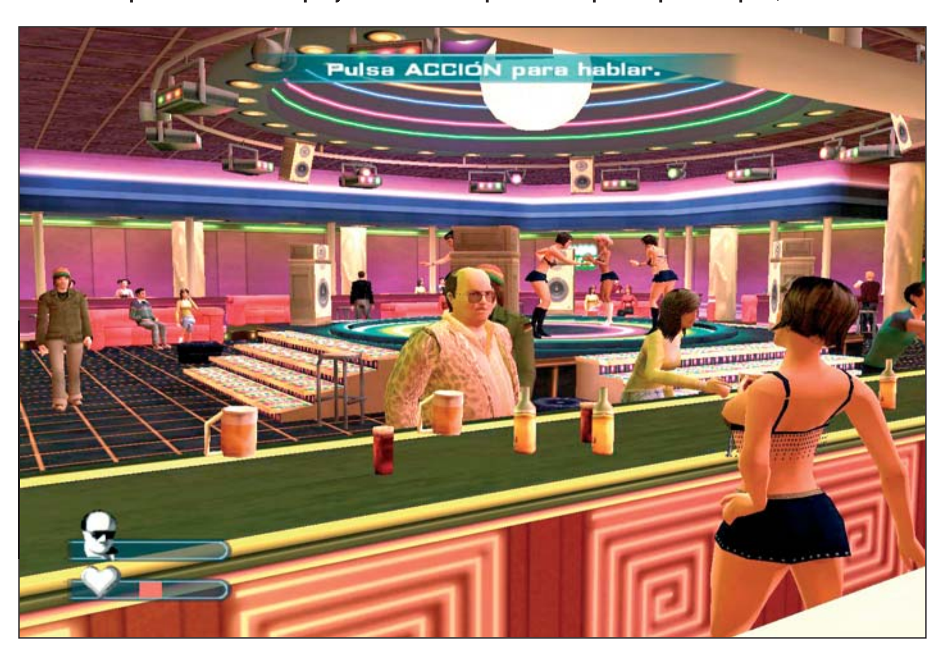
- **CPU:** Pentium III a 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB compatible con DirectX 8.0

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 a 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



▲ La aventura que estabas esperando, si conectas con el pintoresco y popular estilo de la serie, protagonizada por el héroe más casposo de todos los tiempos y con total libertad para moverte por la capital de España, ¡olé!



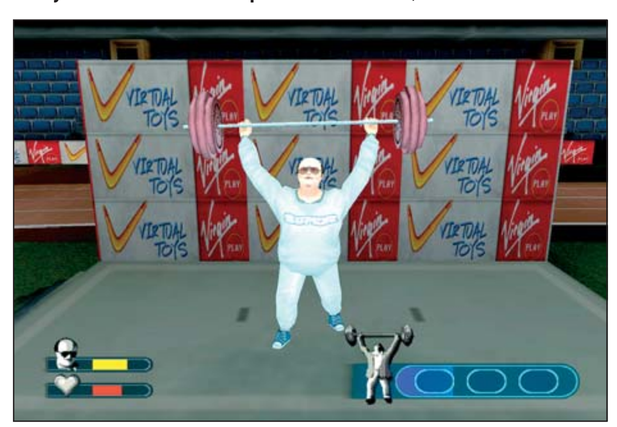
▲ Si quieres ser como Torrente tendrás que aficionarte a visitar los bares y puticlubs de los bajos fondos de Madrid. ¡Un sol y sombra, chata, y sube la música, que es el Fary!



▲ ¡Aquí llega Torrente! Si bailas mejor que el Fary te llevarás a la "chati".



▲ Hay toda clase de vehículos para recorrer Madrid, ¡incluso los autobuses!



▲ Para cumplir con la historia de la peli tienes que poner en forma a Torrente... Cuidado con sus comentarios porque si te ríes flojearás.

última, sino que aparecen en forma de eventos ocasionales.

Así, la única forma de avanzar en el juego es subiendo tu nivel de "torrentismo". Para ello tienes que actuar tal y como lo haría el propio Torrente. En total hay cuatro niveles de "torrentismo" y se sube de nivel cuando todas y cada una de las barras de necesidades de Torrente están completamente llenas. Estas necesidades son: sexo, que sube haciéndose unas "pajillas" o visitando prostíbulos; guarrería, participando en concursos de pedos o de eructos; detective, acudiendo a la llamada de la ley; fan del "Atleti", robando bufandas a los ultras del Real Madrid o pegando carteles del equipo rojiblanco; y dinero, realizando misiones de taxista, pizzero, recogecacas... Por último, también está la barra de historia, que se completa a medida que realices diferentes tareas como ponerte en forma en el Calderón, cumplir encargos para la abuela o sacar a Josito de la droga, que está muy cara...

MÁS ALLÁ DE LA PELI

El diseño de la acción en «Torrente 3» recuerda, inevitablemente, al estilo de las últimas entregas de la serie «Grand Theft Auto»: una gran ciudad, en la que llevar a cabo ▶▶

Encarna al antihéroe más famoso del cine español y haz las mismas perrerías que Torrente por las calles de Madrid

TORRENTE SÓLO HAY UNO





CONVIÉRTETE EN TORRENTE. Durante la aventura tienes la única tarea de comportarte como el famoso personaje, todo un privilegio sin parangón. Puedes participar en torneos de eructos y pedos para demostrar que eres el más guarro del país. También puedes acercarte a la disco a ligar gracias a tus dotes de bailarín o, directamente, pagar por los servicios de una "profesional". Además, tienes la oportunidad de demostrar tu fanatismo por el club rojiblanco, ponerte en forma en el Calderón o incluso hacer trabajos variados para ganar algo de pasta.

SUBE DE NIVEL. Cuando rellenes las seis barras de «torrentismo» pasarás al siguiente nivel y podrás comprar licencias para acceder a nuevos vehículos, y también tendrás nuevas tareas e incluso zonas nuevas de la capital para visitar. Además, podrás completar un poco más de la historia del juego.





▲ Hay cierta variedad de "desafíos" que podrás llevar a cabo para subir tu "torrentismo", la mayoría de las tareas son minijuegos en los que hay que machacar las teclas del teclado.



▲ Este aparatoso accidente nos permite ver la Almudena en todo su esplendor ¡Ni desde el teleférico, oye! "Apatrullarás" por Madrid sin que importen los desastres que organices por ahí.



▲ Ponerse al volante de un taxi o repartir pizzas a domicilio son sólo dos de las muchas formas de cumplir las necesidades monetarias de Torrente. Tienes ocho licencias distintas que podrás sacarte.

Ponte a la altura del personaje y visita clubs de alterne, frecuenta bares... ¡conviértete en Torrente!

▶▶ distintos desafíos con libertad de acción y un desarrollo no lineal. Hasta ahí sí, pero el desarrollo de esta aventura no termina de enganchar lo mismo, ya que afrontar una y otra vez las mismas tareas para subir el nivel de "torrentismo" se hace repetitivo muy pronto.

Tiene gags al estilo de la película y, lo mejor, escenas interpretadas por el propio Segura y Latre, realmente divertidas, pero no va más allá. Técnicamente tampoco te va a sorprender: el resultado no está mal, pero sólo cumple y si recuerdas la anterior entrega del juego no se nota el tiempo que ha pasado. Eso sí, la recreación de las calles de Madrid es total con zonas muy reconocibles como Sol, la Gran Vía, el Calderón o Las Ventas.

Otra cosa que comparte con «GTA» es poder escuchar la radio en los vehículos, con la peculiaridad de que sólo hay una emisora, con lo que pronto te sabrás al dedillo todas las canciones. Del apartado sonoro cabe destacar la aportación estelar tanto de Santiago Segura como de Carlos Latre, que han puesto las voces a sus personajes y cuyos comentarios te sacarán una sonrisa, siempre, claro está, que te guste Torrente. ■ D.M.S.

TORRENTE EN LA CAPITAL



DE ATOCHA A LAS KIO. Para recrear Madrid para «Torrente 3» se han utilizado imágenes tomadas por satélite. La zona centro, sobre todo la Gran Vía, Sol, Plaza de España y la Plaza Mayor, se reconocen al primer vistazo. Otras zonas están recreadas con menos detalle. Reconocerás edificios y monumentos como la Almudena, el Bernabeu, la puerta de Alcalá o la plaza de toros de Las Ventas.

Alternativas



- ***Simpsons: Hit & Run*** También a lo «GTA» y basado en famosos personajes, Homer y los suyos en las calles de Springfield. ▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 85
- ***Larry: Magna Cum Laude*** Una aventura más clásica llena de minijuegos, con un humor similar aunque mucho más comedido. ▶ Más inf. MM 118 ▶ Nota: 88

Nuestra Opinión

CASI UN «GTA». *Te sacará una sonrisa si lo ha hecho en el cine, pero se queda a medias para ser un gran juego, no sólo en el apartado técnico sino por estar limitado en su acción y desarrollo. Sobre todo, para los fans.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

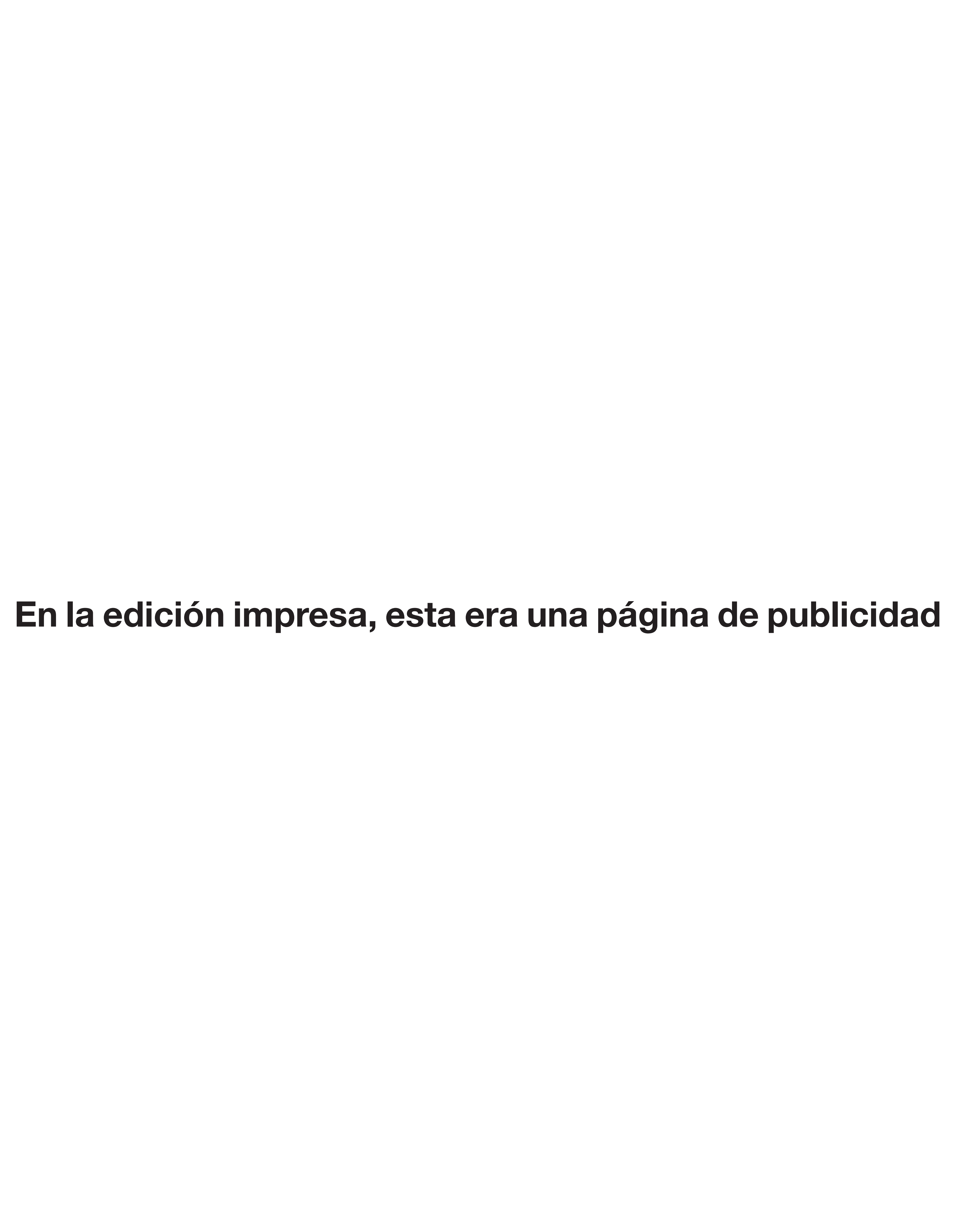
LO QUE NOS GUSTA
- Poder recorrer Madrid a pie, en coche o en moto con total libertad.
- Que las voces de Torrente hayan sido grabadas por Segura y Latre.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El desarrollo es demasiado repetitivo.
- Técnicamente está muy superado.
- Que no haya misiones que puedas completar, a modo de historia.

MODO INDIVIDUAL

▶ **¡QUE TIEMBLE MADRID!** *Ayuda a Torrente en su quehacer diario por Madrid: fanatismo, guarrerías y, si queda tiempo, salvar a la eurodiputada Giannina.*




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡Conduce la Historia!

GT Legends

¿Que te gustan los coches clásicos? ¡Pues deja ya de coleccionar las miniaturas que te regala el dominical, hombre! Teniendo un juego como éste, ¿para qué quieres sucedáneos microscópicos?



▲ **La cámara en primera persona es incómoda ya que el piloto gira la cabeza y deja ángulos muertos. Y en tercera apenas ofrece sensación de velocidad.**

Aunque la simulación de velocidad está de capa caída, de vez en cuando surge alguna joya como «G.T.R FIA GT». Pero, sin duda, atravesamos tiempos de arcade y en Simbin han querido subirse al carro con «GT Legends», con el que intentan acercar algo más su aclamado simulador a todo tipo de jugadores, poniéndonos a los mandos de bólidos de los años 60 y 70.

SUBE A MI MUSTANG

Viajamos hasta los 60 y 70 para ponernos a los mandos de máquinas tan potentes y llenas de caballos como los Mustang, Daytona, Corvette, Jaguar MKII, Porsche 911... y así hasta 26 réplicas de diferentes marcas. Pero no te los podrás llevar a tu garaje por tu cara bonita. Para ganártelos tendrás que demostrar tu habilidad al volante en 23 desafíos, por hasta 25 variaciones de 10 circuitos reales. Toda una ración de velocidad que no puedes dejar pasar si te gusta la simulación... Sí, simulación.

PARA PROFESIONALES

Aunque se notan los esfuerzos de Simbin por acercar el realismo a



La referencia

G.T.R. Fia GT Racing

- **La simulación domina en ambos,** aunque «GT Legends» va a un público más amplio.
- **Su calidad técnica es muy similar,** pero en «GTR» apartados como gráficos o sonido están más conseguidos.
- **Los coches clásicos son los auténticos protagonistas de «GT Legends»,** mientras que «GTR» se centra en vehículos actuales.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Simbin/10Tacle
- **Distribuidor:** Atari **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,99 €
- **Web:** ***www.gt-legends.com.*** En inglés, con información, pantallas y una demo para probarlo.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Multijugador:** Sí, LAN/IP e Internet
- **Número de jugadores** Hasta 16
- **Vehículos/variaciones:** 26/95
- **Circuitos:** 25 trazadas en 10 circuitos
- **Desafíos:** 23
- **Niveles de dificultad:** 5

ANALIZADO EN
- **CPU:** AMD 64 3,5 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT 256 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III a 1,3 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible con DirectX 8.1
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB compatible con DirectX 9
- **Conexión:** ADSL





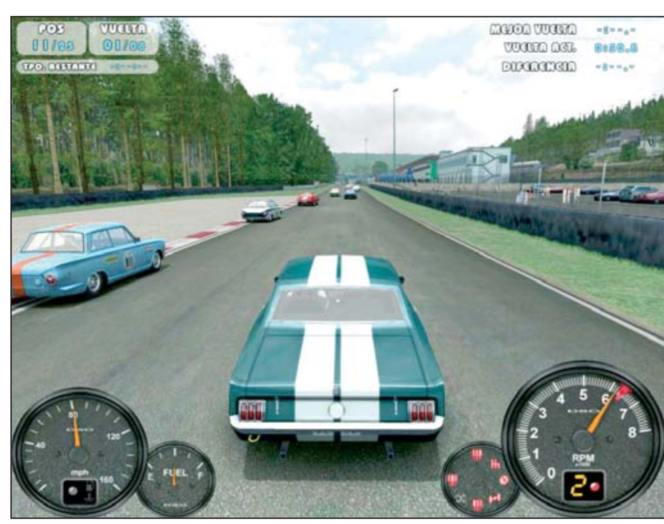
▲ ¡Prepara la máquina del tiempo que nos vamos a los 60! Y si quieres dominar vehículos como el Mustang o el Corvette tendrás que ser el rey del volante y practicar durante horas y horas.



▲ ¿Neumáticos desgastados? ¿La dirección se te bloquea? Unos ajustes en boxes y ¡arreglado!



▲ A mayor dificultad, más dinero ganarás para comprar joyas como esta preciosidad con ruedas.



▲ Algunas carreras se juegan a ocho vueltas y contra 25 contrincantes. ¿Podrás soportarlo? ¿Y tu tarjeta gráfica? Porque el juego es muy exigente en eso...



▲ La recreación de todos los coches clásicos que incluye «GT Legends» son casi perfectas. ¡Hasta los sonidos del motor son idénticos a los reales!

Conduce 25 vehículos clásicos de los años 60 y 70, como el Mustang o el Corvette, con el máximo realismo

todos los jugadores «GT Legends» les ha salido, en esencia, un complicado simulador.

Las opciones iniciales son sencillas y empezar a correr es tan simple como pulsar un botón, pero el sistema de conducción y la física tan realista de los vehículos hacen que aprender a pilotar en condiciones sea un trabajo complicado. Cada vehículo tiene su estilo, que se nota rápidamente al colocarse frente al volante: la dirección se bloquea si la fuerzas, el embrague cumple un papel clave y a veces parece que incluso las piedras de la carretera nos lo ponen difícil.

Sí, también se puede jugar en automático, pero la verdad es que «GT Legends» no está pensado para ello. Además, las carreras terminan siendo tan largas ¡que incluso se te hace de noche! Y, lo peor de todo, un pequeño derrape en la última vuelta y todos tus esfuerzos se irán por el desagüe. En niveles superiores incluso tendrás que familiarizarte con los boxes, el repostaje y cientos de calibrados técnicos para que tu vehículo rinda al 100% según las condiciones de cada circuito.

HUELE A GASOLINA

Técnicamente es algo irregular, aunque en general se le puede reprochar poca cosa. Por ejemplo, aunque el modelado de vehículos y su calidad en las texturas son muy buenos, contrastan con los pobres efectos visuales, como las chispas, el humo de los escapes o los destrozos de los vehículos. Los efectos de sonido, sin embargo, son de sobresaliente, con ruidos de motor para cada vehículo tanto desde dentro de la carrocería como desde fuera.

El control es el apartado más negro, ya que requiere horas y horas de práctica. Además, si quieres disfrutarlo a tope ve pensando en adquirir un volante, a ser posible con Force Feedback. «G.T.Legends» podría enamorar a los fans de la simulación pero también echar atrás a los que busquen un poco de acción rápida. ■ D.M.S.

Alternativas

• **S.C.A.R**
Otro título muy reciente con toques de rol. Si no te lo crees, pruébalo.
▶ Más inf. MM 128 ▶ Nota: 90

• **NFS Underground 2**
Si lo que te gusta es modificarlo por fuera, déjate seducir por la fiebre del tuning.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 93

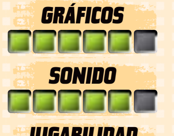
Nuestra Opinión

¡VUELVE LA SIMULACIÓN! *Paradas en boxes, ciclos de día y noche, cientos de parámetros a modificar para que los clásicos de los 60 y 70 rindan como nunca. Realmente exigente, pero los expertos le sacarán todo el juego.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El realismo es evidente... ¡tiene hasta ciclos de día y noche!
- El catálogo de vehículos es envidiable, ¡incluso hay sorpresas ocultas!
- El sonido de lo más realista.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Requiere mucha técnica, práctica y hasta conocimientos de mecánica.
- La carga gráfica lo ralentiza mucho.



MODO INDIVIDUAL
▶ **SE SUFRE.** *23 desafíos parecen pocos, pero su dificultad y el afán por conseguir 95 variaciones de los vehículos hacen que tengas juego para años.*



MODO MULTIJUGADOR
▶ **LÚCETE.** *Tendrás que entrenar y desbloquear todos los vehículos para después competir online contra los mejores, en igualdad de condiciones.*



Otro punto de vista

Vietcong 2

La referencia

Vietcong

- **Los dos juegos reflejan el horror** de la guerra de Vietnam con un gran realismo.
- **En «Vietcong 2» tienes dos campañas** diferenciadas, una en el bando americano y otra en el vietnamita.
- **La jungla no es el único escenario** que encuentras en «Vietcong 2». También afrontarás misiones en escenarios urbanos.

Hasta ahora siempre nos han contado los horrores de la guerra de Vietnam desde el punto de vista norteamericano. Pero hombre, ya puestos a escuchar horrores, será mejor conocer las dos versiones de la historia, ¿no te parece?

Basados en la guerra de Vietnam y al igual que en el cine, hay todo un subgénero de juegos de acción bélica, que en los dos últimos años ha dado excelentes títulos como «Men of Valor» o «Conflict Vietnam», entre otros. Sin embargo, ninguno de ellos ha sido capaz de hacerle sombra a «Vietcong», la mejor recreación del conflicto a cargo de un videojuego. Su continuación llega con el mismo objetivo y para alcanzarlo viene cargada de muy buenas ideas.

SIN TREGUA NI CUARTEL

«Vietcong 2» da comienzo en la habitación de un burdel de Hue. El capitán Daniel Boone se dispone a celebrar una festividad local, cuando el ejército norvietnamita ataca la ciudad con todo su arsenal. Tu misión es defender Hue y liberarla de la ocupación enemiga.

Todo un desafío que da paso a una acción trepidante que se desarrolla sin respiro. Tan pronto te ves recorriendo las calles de la ciudad junto a tus hombres, como despejando edificios, rescatando rehenes en una iglesia o asegurando un puente para que tus tanques avancen. Además, los vietnamitas son ahora más listos y también atacarán desde tejados y pisos altos.

Por suerte casi nunca estarás solo, ya que bajo tu mando con-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Pterodon/2K/Take2
- **Distribuidor:** Take 2 **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** ***www.2kgames.com/vietcong2*** Información típica del juego y del contexto histórico.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Campañas:** 2 (americanos y vietnamitas)
- **Entornos de batalla:** 2 (jungla y ciudades)
- **Armas:** Más de 50
- **Modos de juego:** 5
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores** 64

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon 64 3000 +
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 1,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible con Shader 2.0
- **Conexión:** 56,6 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB
- **Conexión:** ADSL

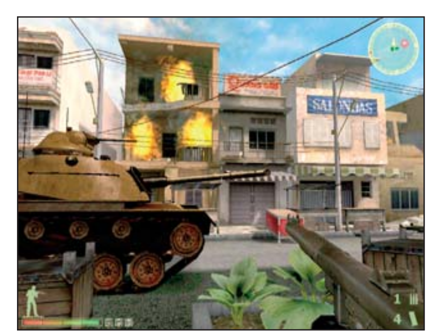




▲ Los americanos intentarán repeler el ataque sorpresa a Hue y los vietnamitas lucharán por hacerse con la ciudad. ¿En qué bando quieres combatir? Mejor prueba con los dos.



▲ La variedad de objetivos es muy grande, e incluso tendrás que liberar a un sacerdote de su captor.



▲ También jugarás como artillero, controlando la ametralladora de un patrullera o de un tanque.



▲ La campaña vietnamita se desarrolla en la junga, con lucha entre trincheras y trampas. El sigilo, la sorpresa y el camuflaje son factores fundamentales.



▲ Puedes dirigir a tu pelotón mediante órdenes simples, como indicarles dónde posicionarse, que te sigan, disparen a una zona concreta o que te cubran.

Vive el asedio de la ciudad de Hue desde los dos bandos y disfruta de la mejor recreación del Vietnam

trolarás a un grupo de soldados mediante órdenes sencillas, del modo que ya vimos en «Brothers in Arms». Y tenlo en cuenta, dada la dificultad de los combates, no durarás ni un minuto si no te apoyas constantemente en ellos.

GUERRA A DOS BANDAS

Ahora bien, ¿dónde está la genial recreación de la lucha entre la espesa jungla del primer «Vietcong»? Pues hay que esperar, porque hasta finalizar unas cuantas misiones con los americanos, no desbloqueas la campaña vietnamita.

En ella te introduces en la piel de Minh, un civil cuya aldea es destruida por los yankees, que decide alistarse en el bando comunista para vengarse. Con esta segunda campaña volvemos a los orígenes del primer «Vietcong». Ante ti se presentará la guerra en la jungla en toda su crudeza, esta vez luchando del lado vietnamita.

No faltan las trampas en mitad de la jungla, el hombre en punta al que seguir y los templos, ahora ocupados por los americanos, que tendrás que limpiar sin piedad.

UN SUCESOR PERFECTO

Es una lástima que la campaña vietnamita sea mucho más corta que la americana, porque es realmente divertida. Aún así, dos campañas tan distintas y con objetivos tan dispares consiguen ofrecer muchas horas de diversión jugando solo. También puedes echarle mano al apartado multijugador.

Resulta muy divertido, sobre todo en los escenarios de la jungla, y además admite hasta 64 jugadores en la misma partida. Y es que «Vietcong 2» es el sucesor perfecto si te gustó el original. Tiene buenos gráficos, un sonido excelente y una ambientación soberbia.

Sólo la jugabilidad se ve perjudicada por una exagerada IA, a veces demasiado certera, y por ralentizaciones en momentos puntuales. Aparte de esto, «Vietcong 2» es el relevo perfecto para vivir la guerra de Vietnam como con ningún otro juego. ■ **J.M.H.**

Alternativas



• **Call of Duty 2**
Sensacionales gráficos, tremenda jugabilidad...el mejor arcade bélico sobre la 2ª Guerra Mundial. ▶ Más inf. MM 131 ▶ Nota: 98

• **Half-Life 2**
Si pasas de conflictos reales, éste juego te lo dará todo. Una obra maestra del género de la acción. ▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 98

Nuestra Opinión

***LAS DOS CARAS DE UNA GUERRA.** Vive la guerra de Vietnam bajo el uniforme de un soldado americano y de un guerrillero vietnamita. Pocos juegos te dejarán tan satisfecho en la recreación de un conflicto bélico.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La sensación de estar en medio de una guerra es total.
- Poder jugar en los dos bandos.
- Dirigir a un pelotón de un modo sencillo y efectivo, como en «Brothers in Arms».

LO QUE NO NOS GUSTA
- Es muy difícil. Un despiste y te liquidan.
- Puede ralentizarse hasta con un buen PC.
- La campaña vietnamita es muy corta.

MODO INDIVIDUAL

*▶ **DOS CAMPAÑAS** y dos estilos de juego diferentes, por un lado la guerra callejera y por otro la jungla. Eso sí, las dos son de lo más difícil.*



MODO MULTIJUGADOR



*▶ **LUCHA DE GUERRILLAS.** Prueba a enfrentar 64 jugadores en una espesa jungla y nos cuentas que tal te lo has pasado. A nosotros nos ha encantado.*



Los fichajes refuerzan la serie PC Fútbol 2006

La vida da muchas vueltas. Hace unos años la saga «PC Fútbol» no tenía rival entre los manager pero, desde su regreso, la saga se las tiene que ver con duros competidores. Con la última entrega, se refuerza para la nueva temporada...

La referencia

Total Club Manager 06

- **Ambos son managers deportivos** en los que tendrás hacerte con las riendas de un club de fútbol, gestionando multitud de aspectos.
- **El sistema V-Lima** de «PC Fútbol 2006» permite un mayor control directo del partido que en «Total Club Manager 06».
- **En «PC Fútbol 06»** hay menos aspectos que gestionar que en «Total Club Manager 06».

Tras una larga ausencia, «PC Fútbol» reapareció el año pasado entre gran expectación. Desgraciadamente, lo que nos llegó tenía poco que ver con lo que esperábamos: fallos de diseño, bases de datos erróneas, bugs... Y aunque con numerosos parches se arregló parte del desaguisado, lo cierto es que el juego, aunque vendió lo suyo, no llegó a cuajar. Ahora, llega un nuevo «PC Fútbol», cargado de novedades y buenas ideas, pero nosostros nos preguntamos, ¿serán suficientes para enfrentarse a la dura competencia actual?

UN MANAGER AL DÍA

Como ocurre en otros tantos managers, «PC Fútbol 2006» te ofrece la posibilidad de tomar las riendas de un club de fútbol para dirigirlo a tu antojo. Los aspectos a controlar son abundantes y van desde el área puramente deportiva, hasta todo lo relacionado con el aspecto económico o la construcción de instalaciones. En este sentido, vas a encontrar pocas variaciones respecto a otros títulos del género, ya que casi todos ofrecen las mismas opciones y posibilidades.

Entonces, ¿qué es eso que distingue a «PC Fútbol 2006» de los demás? Pues para empezar, como

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA (3+)
- **Género:** Manager deportivo
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Gaelco/On Games
- **Distribuidor:** Planeta Interactive **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** ***www.pcfutbol2006.com*** De diseño sobrio pero muy completa con una sección de Comunidad.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** ProManager, Partido Amistoso y Juego Online
- **Equipos:** Más de 2.000 (procedentes de 21 países)
- **Jugadores:** Más de 48.000
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 32
- **Modos de juego:** Liga y Copa

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon 64 3000+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB, compatible con DirectX 9.0
- **Conexión:** 56,6 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 1,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible con DirectX 9.0
- **Conexión:** ADSL





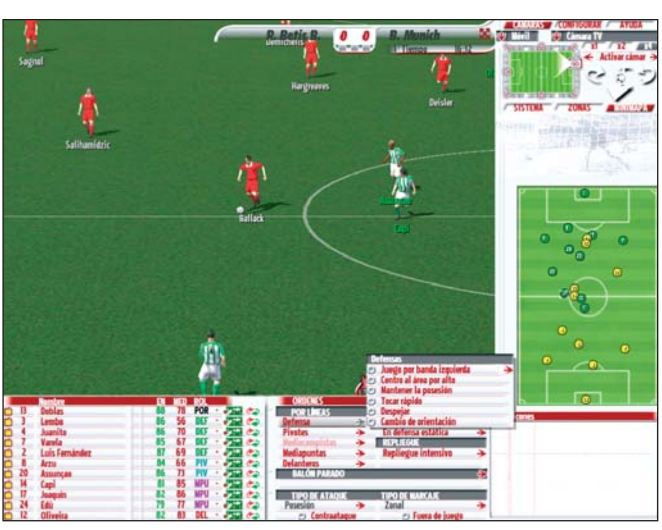
▲ Gracias a los emoticones, podrás comprobar la actitud de tus jugadores ante las órdenes que les des. Si por ejemplo están en una posición que no es la suya, mostrarán rápidamente su descontento.



▲ La base de datos es muy extensa, y lo que es mejor, apenas ralentiza el desarrollo de la partida.



▲ Contempla muchos aspectos que gestionar, aunque se echan de menos otros como el merchandising.



▲ La saga «PC Fútbol» recupera buena parte de su esencia original. Un manager completo que te proporcionará meses de diversión si te gusta el fútbol.



▲ Puedes dar órdenes a tus jugadores en tiempo real y ver cómo afectan al desarrollo del partido. Gracias al V-Lima te sentirás como un técnico en el banquillo.

Demuestra todo lo que sabes de fútbol llevando a tu equipo a lo más alto desde los despachos y sentado en el banquillo

era costumbre en la serie, una base de datos realmente extensa y actualizada, compuesta por las ligas de nada menos que 21 países. No está nada mal, pero más importante que lo que ya esperábamos son las novedades que trae consigo.

VIVE EL FÚTBOL

La primera de ellas es que, por fin, vuelve a la serie el esperado modo de juego ProManager que te permite desarrollar una carrera profesional con ascensos, descensos y fichajes por otros equipos.

Además, se ha incluido también el sistema V-Lima, un potente interfaz mediante el cual puedes dar órdenes a tus pupilos desde el banquillo durante los partidos. Que ves que tu equipo no defiende bien, no hay problema, un par de clics y rápidamente verás como el equipo hace lo que le pides. Y lo que es mejor, todas las órdenes se dan en tiempo real, ya sea con la visualización de partidos en 2D o bien en 3D. Con el V-Lima ya no hay excusas, si tu equipo pierde no será porque no tengas todas las opciones a tu disposición.

Por último, si las partidas contra la máquina no son suficientes, también puedes disputar ligas y copas Online con hasta ¡32 jugadores a la vez!

COMPARTE LA FILOSOFÍA

Así las cosas, lo que está claro es que «PC Fútbol 2006» es mucho mejor que su antecesor, algo que, desgraciadamente, no era demasiado difícil. Sin embargo, si lo comparamos con el estado actual del género comprobamos que aún le quedan bastantes aspectos por perfeccionar y mejorar. Esta vez, es cierto, está exento de fallos "gordos", pero eso no basta para para competir con series consagradas que llevan años ofreciéndonoes manágers de gran calidad técnica. Desde luego, se trata de un prometedor principio después de la salida "en falso" del año pasado, pero a la serie «PC Fútbol» todavía le queda mucho para alcanzar su pasada grandeza. ■ **J.M.H.**

Alternativas

- **Football Manager 06**
  Gran manager que destaca por su gran realismo y extensa base de datos, pero con partidos en 2D.
  ▶ Más inf. MM 131 ▶ Nota: 85
- **Pro Evolution Soccer 5**
  Si prefieres controlar a los jugadores durante el partido, «PES 5» es el simulador más realista.
  ▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 89

Nuestra Opinión

LA ALTERNATIVA. *Ficha, dirige, renueva, construye... Te espera toda una carrera profesional en la que tendrás que ser astuto en los despachos y firme en el banquillo. ¿Lo mejor? Que la saga «PC Fútbol» vuelve a entrar en la pelea.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El sistema V-Lima es una verdadera innovación y muy acertada.
- El interfaz resulta de lo más intuitivo.
- Las novedades incluidas son muy interesantes y dan en el clavo.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Sigue habiendo algún que otro "bug".
- A pesar de las licencias, algunos nombres de equipos no son reales.

MODO INDIVIDUAL

▶**IDENTIDAD RECUPERADA.** *Las novedades incluidas en esta entrega aciertan de pleno, devolviendo la serie a la competición con un notable manager.*



MODO MULTIJUGADOR



▶**SER EL MEJOR DE LA RED.** *Jugar copas y ligas contra otros usuarios en los que se nota la mano de un entrenador humano es, sin duda, lo mejor del juego.*

Guerra fratricida en los EEUU

Shattered Union

Cuando ibas a machacar a la Euroforce en Maryland, vienen los tejanos por retaguardia y te atacan. Menos mal que California ha prometido ayuda... Ya sabes, EE.UU., que está otra vez de guerra... ¡civil!



▲ **¿Cómo? ¿Que los rusos están en Alaska? ¿Y qué narices pintan también los europeos por aquí? Pero, ¿esto no era Estados Unidos...?**

La capital de Estados Unidos, Washington, ha sido destruida por una bomba atómica y se ha desencadenado un proceso fulgurante de secesión en el país, que ha terminado dividido en seis agrupaciones de estados: California, Texas, Florida, la Alianza de Nueva Inglaterra, la Federación de las Grandes Llanuras y la Alianza del Pacífico. Por supuesto los seis nuevos países se han enzarzado en una guerra por controlar el territorio y la Unión Europea ha decidido intervenir, ocupando Maryland con la Euroforce, para poner paz, mientras los rusos parecen dispuestos a invadir Alaska y meterse en la guerra para "pillar cacho".

POR TURNOS

En medio de este caos impresionante entras tú, que asumes el mando de una de las facciones para imponerte al resto. En un mapa general de los Estados Unidos puedes observar los movimientos enemigos, revisar tus provincias (que producen dinero, combustible o diversos tipos de unidades) y reparar o completar tu ejército. Una vez resueltos los

La referencia



Rome Total War

- **Se trata de dos títulos** con ambientación y un sistema de juego muy distintos.
- **La calidad gráfica de «Rome Total War»** es muy superior –pero mucho– a la de «Shattered Union».
- **«Shattered Union» ofrece una historia** de política-ficción mientras que «Rome Total War» es un juego histórico.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Inglés (voz, texto) y Castellano (manual)
- **Estudio/Compañía:** Pop Top Software/2K
- **Distribuidor:** Take Two **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** 21 Octubre **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** ***www.2kgames.com/shatteredunion/*** Pantallas e información básica del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Bandos jugables:** 8.
- **Campañas:** 1, abierta.
- **Editor:** No.
- **Multijugador:** Sí.
- **Modos multijugador:** Objetivos.
- **Número de jugadores:** Dos.
- **Opciones conexión:** Red local, Internet y silla caliente.

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** Módem 56 kbps

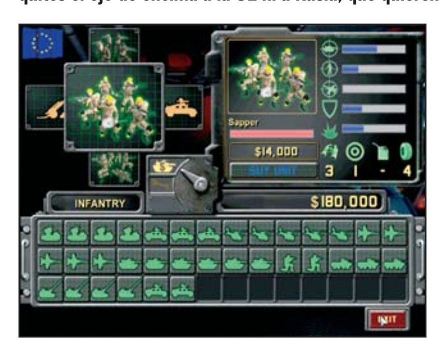
LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III a 800 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible con DirectX 9.0b
- **Conexión:** Módem 56 kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 2.0 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL





▲ Elige tu estado favorito de la Unión y lánzate a la conquista de Norteamérica por turnos pero, eso sí, no le quites el ojo de encima a la UE ni a Rusia, que quieren sacar tajada de esta nueva guerra civil.



▲ Cada provincia produce dinero, combustible, tropas... Todo lo necesario para ganar una guerra.



▲ Cada región tiene un mapa con reproducciones en miniatura de las ciudades más famosas de los EEUU.



▲ Las unidades te sonarán porque son de los ejércitos reales: la famosa Guardia Nacional americana, los tanques Leopard, el Eurofighter...



▲ La lucha por el dominio del cielo es fundamental, tienes que proteger el avance de tu infantería de los ataques de los helicópteros.

Entra en la guerra civil que se ha desatado en los Estados Unidos y conduce a tu ejército a la victoria total

"asuntos administrativos", puedes plantearte el ataque a una provincia enemiga y decidir los efectivos militares que utilizarás, siempre teniendo en cuenta que debes dejar tropas estacionadas para defender tu territorio de posibles ataques.

La batalla se desarrolla en un mapa 3D, en el que se reproducen las ciudades, carreteras y accidentes geográficos de cada zona. Normalmente la victoria se decide por objetivos (ocupar una serie de puntos estratégicos o defenderlos) y la dinámica es muy sencilla: por turnos, vas dando órdenes a tus unidades en el mapa.

Tendrás que tener también en cuenta el potencial de cada unidad, la situación de las unidades enemigas y los accidentes geográficos, que, por supuesto, influyen y mucho (las carreteras permiten mover más rápido, las ciudades dan bonificaciones defensivas, etc), en la táctica que decidas seguir.

TÁCTICA GANADORA

Todo este planteamiento se traduce en un complejo entramado en el que hay que buscar cuidadosamente las estrategias ganadoras. Hay que obtener información sobre la posición del rival, examinar las vías de comunicación y ocupar los nudos para bloquear el acceso, hacer "pinzas" sobre el enemigo con ataques por varios flancos... En fin, las posibilidades son muchas.

Por supuesto cuentas con unidades reales, lo que añade cierto morbo al asunto ya que de alguna manera se están enfrentando los diseños de los tres mejores ejércitos del mundo: el ruso, el europeo y el norteamericano.

Aunque el apartado técnico no es ni de lejos lo mejor del juego el entorno es totalmente 3D y los mapas son bonitos y claros. Además, las unidades tienen animaciones de movimiento y de combate bastante resultonas.

Un juego de estrategia, en fin, que ofrece un planteamiento original, con una historia de política ficción inmejorable y unas enormes posibilidades tácticas. ■ L.E.C.



Alternativas

• **Domination**
Es muy parecido, de estrategia táctica por turnos, aunque es de ciencia-ficción total.
▶ Más inf. MM 126 ▶ Nota: 89

• **Act of War**
Estrategia en tiempo real, pero también ofrece un "futuro" hipotético de los EEUU.
▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 93

Nuestra Opinión

***UNA PROPUESTA DISTINTA.** Haz de comandante y dirige a tus tropas en la batalla, en un juego por turnos y en medio de una historia de política ficción trepidante y llena de sorpresas. Otra forma de entender la estrategia.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Su original argumento.
- Ofrece un punto de vista distinto al de la mayoría de juegos del género.
- Las unidades son las de los ejércitos reales en la actualidad.

LO QUE NO NOS GUSTA
- En ocasiones resulta confuso obtener información del campo de batalla.
- Gráficamente es de lo más flojito.

MODO INDIVIDUAL

*▶ **REJUGABILIDAD.** La campaña es abierta y cada bando muy distinto, pero se echa de menos más complejidad en el mapa, que es muy "Risk".*



MODO MULTIJUGADOR



*▶ **PARA LOS NERVIOSOS.** Si necesitas tiempo para tomar decisiones y te pones malo con el tiempo real, es lo que necesitas para tus partidas con los amigos.*



Un tipo de recursos

Cold War

Solo detrás del Telón de Acero



Si para James Bond ya sería chungo quedarse atrapado en el Kremlin con la KGB pisándole los talones, imagínate para un pobre periodista... ¿Se atreverían los de Caiga Quien Caiga?

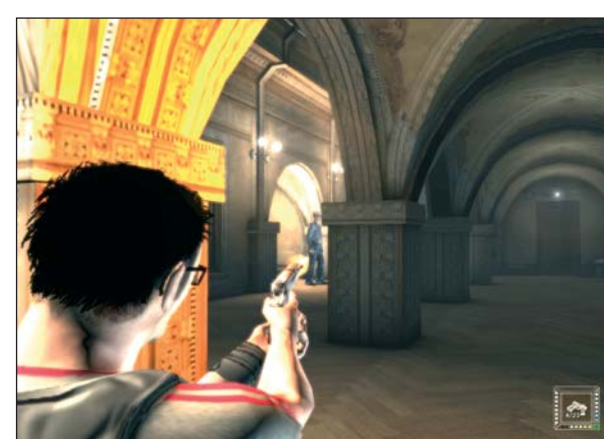
Aunque parezca que en el género de la acción está todo inventado, aún queda margen para que nos llevemos alguna sorpresa. «Cold War» la ha dado con su mezcla de acción, infiltración y aventura.

ACCIÓN SIGILOSA

Nuestro papel en el juego es el de un periodista que se infiltra en el Kremlin esperando ser testigo de una reunión secreta, pero en realidad es víctima de un complot y acaba siendo acusado falsamente de intentar asesinar al presidente de la Unión Soviética –que estamos en la época de la URSS, vaya–. A partir de ahí se desarrolla una larga aventura en la que, perseguidos por la KGB al completo, tendremos que recorrer toda Rusia, desde la tumba de Lenin hasta Chernobyl, en un intento por esclarecer lo sucedido.

Siguiendo este argumento, «Cold War» potencia en su sistema de juego el sigilo frente a la acción, al estilo de la serie «Splinter Cell». Lo original del caso es que nuestro personaje es todo un manitas y puede realizar todo tipo de aparatos a partir de cacharros que vamos recogiendo por el camino –balas atontadoras hechas con botellas de plástico, minas narcóticas hechas con éter y unas latas...–. Esto le añade al juego un elemento muy interesante y nos ofrece, además, una gran cantidad de opciones en todo momento.

Y si a todo esto le añadimos un apartado gráfico muy correcto, el resultado es un título muy atractivo, quizá algo limitado en contenidos, pero que agradará a los que busquen una experiencia de juego diferente. ■ J.P.V.



▲ Aunque el juego está claramente orientado hacia el sigilo, a veces no hay más remedio que encargarse de forma expeditiva de algún enemigo.



▲ Estás tu solo contra toda la KGB, así que más te vale no avanzar a lo loco ni llamar la atención de los guardias.



▲ Entre los numerosos "juguetitos" que podemos utilizar destaca una práctica cámara de rayos X.

La referencia

S. Cell: Chaos Theory

- **En los dos el protagonista** tiene que usar el sigilo para avanzar en la aventura.
- **«Cold War» permite crear** los utensilios y "tecnología" que Sam Fischer lleva incorporados "de serie".
- **«Splinter Cell. Chaos Theory»** ofrece una mayor variedad de contenidos y una tecnología gráfica muy superior a « Cold War».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+
- Género: Acción
- Idioma: Castellano (textos), inglés (voces)
- Estudio/Compañía: Mindware/Dreamcatcher
- Distribuidor: Virgin Play Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 29,95 €
- Web: *coldwar.mindwarestudios.com* Diseño sobrio y bastante poco contenido. Prescindible.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes:** 1
- **Modos de juego:** 4 (Historia, Contra el tiempo, Pacifista y Fantasma)
- **Inventos:** 28
- **Componentes:** 15
- **Multijugador:** No

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 1,7 GHz
- **RAM:** 384 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



Nuestra Opinión

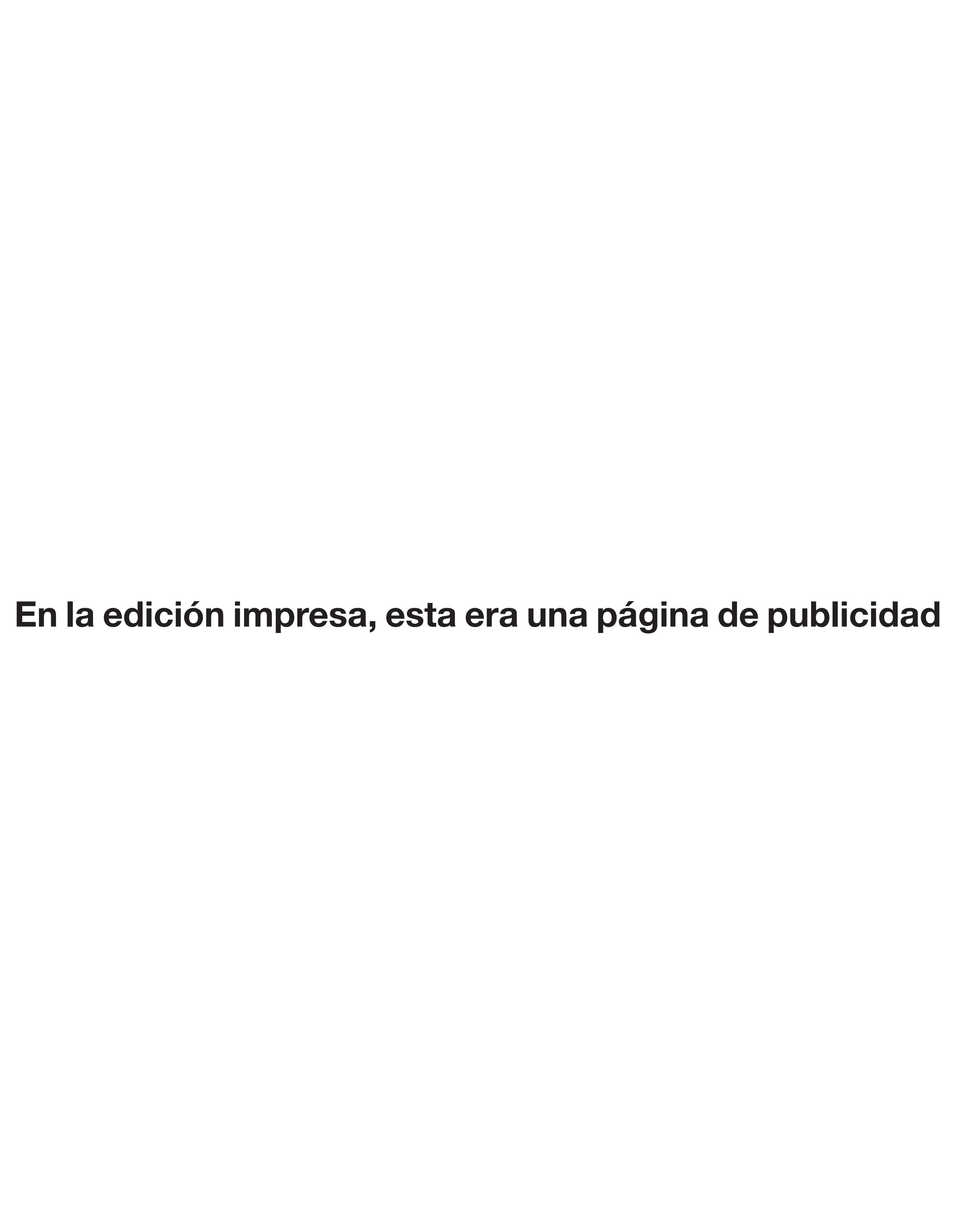
LO QUE NOS GUSTA
- La combinación de sigilo con la creación de armas y aparatos.
- Poder jugar las mismas misiones con diferentes condiciones (sin matar a nadie, contrarreloj,...)

LO QUE NO NOS GUSTA
- Está un poco limitado en cuanto a contenido y se hace bastante corto.
- Los escenarios están demasiado vacíos.
- Si eres fan del género se te hará muy sencillo.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL 80

▶ UN GIRO INTERESANTE. *Si juntas a Sam Fischer y McGyver en el mismo personaje te harás una idea muy aproximada de lo que tiene que ofrecerte «Cold War». Si buscas algo que se aleje de lo más tradicional, te gustará.*



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡¡Qué macabro!!

The Suffering Los Lazos que nos unen

La referencia

Silent Hill 4

- **Los dos son juegos de terror,** aunque «The Suffering 2» resulta bastante más sangriento y macabro que «Silent Hill 4».
- **En «The Suffering 2»** los puzzles son inexistentes y hay mucha más acción que en «Silent Hill 4».
- **«The Suffering 2» es más corto.** Por suerte, en ambos puedes encontrar diferentes finales a las aventuras que te proponen.

Cuando salí de la prisión y regresé a mi hogar, nunca pude imaginar como estaba aquello. No es que hubiese coches en doble fila y las calles estuviesen sucias, es que toda la gente estaba muerta y hecha pedazos. ¡Menudo recibimiento!

El pasado año, Midway se sacó de la manga, casi por sorpresa, «The Suffering», uno de los juegos para PC más terroríficos y gore de todos los tiempos. Te metías en la piel de Torque, un hombre atormentado por un turbulento pasado que ni él mismo recordaba y al que debías ayudar a escapar de una prisión repleta de criaturas infernales. A base de sudor y mucha, pero que mucha, sangre consiguió la ansiada libertad, aunque aún le quedaban por saber interrogantes sobre su pasado. ¿Quieres conocerlos?

EN BUSCA DE LA VERDAD

«The Suffering 2» retoma la historia del original justo tras salir de la prisión. Torque se dirige a Baltimore para intentar esclarecer lo ocurrido a su familia. Nuevamente, se enfrentará a cientos de criaturas, desde una perspectiva en tercera persona, por su ciudad, ahora presa de las criaturas e infestada de cadáveres mutilados.

Para defenderse cuenta con todo tipo de armas, desde un simple bate de béisbol hasta una ametralladora o un lanzagranadas. Sólo puedes llevar dos al mismo tiempo, por lo que la elección de qué arma coger o dejar en el camino resulta determinante. El protagonista también cuenta con un arma propia,

INFOMANÍA

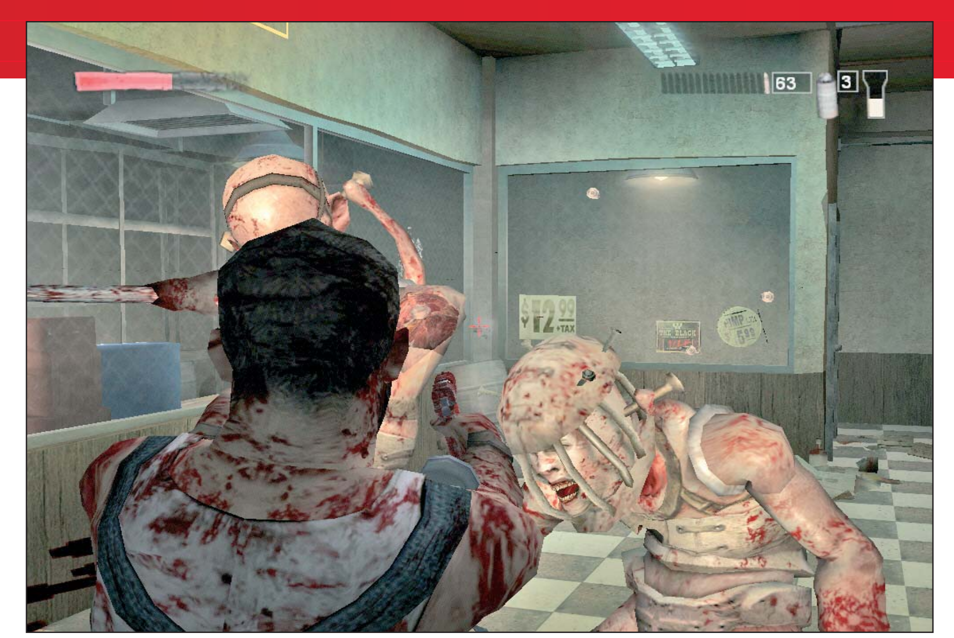
FICHA TÉCNICA 16+
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Surreal Software/Midway
- **Distribuidor:** Virgin Play **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** ***sufferingtiesthatbind.com*** Macabra como el juego. De carga lenta y contenidos escasos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Niveles:** 18
- **Escenarios:** 6
- **Criaturas:** 13
- **Personajes principales:** 5
- **Armas:** 8
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** AMD Athlon 64 3000+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



▲ Tu regreso a Baltimore no ha sido precisamente un viaje por placer. Allí deberás enfrentarte de "tropecientas" criaturas, a cada cual más fea y con más mala uva, y descubrir qué les ocurrió a tu esposa y a tu hijo.



▲ Puedes escoger la vista subjetiva, muy útil para examinar el escenario.



▲ Ametralladora fija en mano, debes destruir a unas cuantas criaturas.



▲ No te creas que los únicos bichos raros que hay en Baltimore son otros. De hecho, durante un corto espacio de tiempo puedes convertirte en una criatura horripilante y poderosa, capaz de trocear a cualquiera que se te acerque.



▲ Los recuerdos son constantes a lo largo de la aventura y te irán revelando qué fue lo que te llevó a la cárcel y por qué murió tu familia.

Haz picadillo a todas las criaturas que hay en Baltimore y descubre quién acabó con la vida de tu familia

ya que dispone de un medidor de furia que al llenarse puede transformarle en una bestia capaz de cortar en pedazos a sus enemigos. Si te ves en un aprieto, no hay nada como dejar salir la bestia que llevas dentro para sembrar el caos a tu alrededor. Pero no todo es luchar, también hay contactos con unos pocos supervivientes, pudiendo cambiar el desarrollo de la historia según te portes con ellos.

TODO AMBIENTACIÓN

Hasta aquí el desarrollo es muy parecido a otros juegos de terror, pero es la puesta en escena lo que marca la diferencia.

La aventura está salpicada de gritos terroríficos, "flashbacks", voces de tus familiares muertos y sobre todo, sustos tras cada esquina que te harán "botar" de tu silla. A ello contribuye especialmente un apartado técnico resultón pero efectivo, siendo las criaturas y el sonido los que se llevan la palma.

Ni que decir tiene que no es un juego apto para todos los públicos, pero jugarlo a oscuras con unos buenos cascos se convierte en una experiencia única y tenebrosa. Por otro lado, «The Suffering 2» no es especialmente largo e incluye muy pocas novedades respecto al primer juego. Eso sí, la historia cautiva desde el comienzo y existe cierto componente "rejugable" que supone un aliciente. Vamos, que sin ser el no va más resulta el juego perfecto para pasar unas horas de diversión terrorífica. ¿Te atreves a probarlo? ■ J.M.H.

Alternativas

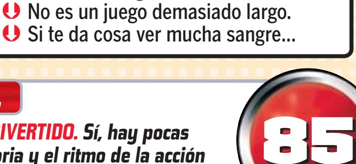
- **Obscure**
  Un "survival horror" protagonizado por estudiantes en una escuela plagada de criaturas.
  ▶ Más inf. MM 115 ▶ Nota: 85
- **Cold Fear**
  Otro heredero de la escuela de «Resident Evil» ambientado en una plataforma petrolífera.
  ▶ Más inf. MM 125 ▶ Nota: 91



Nuestra Opinión

DESCUBRE LA VERDAD, A LO BESTIA. *Paséate por las calles de Baltimore y liquida a todo bicho viviente hasta que sepas quién mató a tu familia. Una aventura sangrienta y terrorífica... pero mola todo.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO



LO QUE NOS GUSTA

- Gritos, "flashbacks", susurros... la ambientación es soberbia.
- Poder cambiar aspectos de la historia según seas bueno o malo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Las novedades respecto al primer «The Suffering» son escasas.
- No es un juego demasiado largo.
- Si te da cosa ver mucha sangre...

MODO INDIVIDUAL

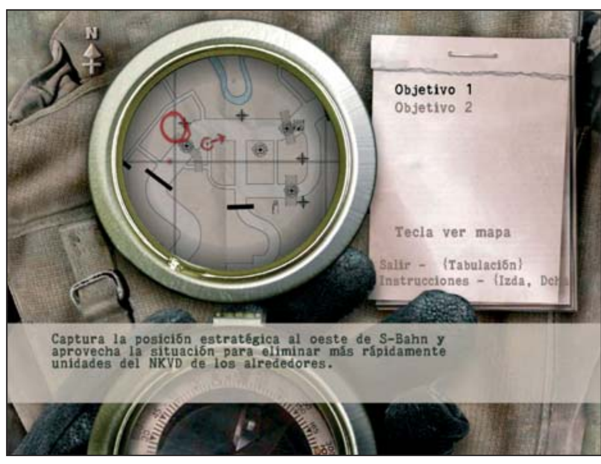
▶ **TERRORÍFICAMENTE DIVERTIDO.** *Sí, hay pocas novedades pero la historia y el ritmo de la acción son suficiente para que te lo pases... ¡de miedo!*



La muerte acecha

Sniper Elite

Que no, que para vivir una verdadera experiencia de francotirador en un videojuego no es necesario colocarse a 300 metros del monitor. Eso sí, vas a necesitar es una vista de águila y un pulso de dentista.



▲ Los escenarios son muy extensos y abiertos, y gracias a ello podemos encontrar muchas formas de realizar la misma misión.

Seguro que alguna vez, en las partidas online, no has podido resistirte a coger un rifle de francotirador, esconderte a medio kilómetro y aguantar hasta tener una víctima a tiro para abatirla cuando menos se lo espera. Pues mira por donde, ahora puedes hacer eso mismo, pero en un juego pensado para ello. ¿Aceptas el reto?

INFILTRADO EN BERLÍN

«Sniper Elite» nos lleva hasta las calles de Berlín, en los comienzos de la Guerra Fría, y nos pone en la piel de un francotirador norteamericano infiltrado entre las tropas alemanas, cuya misión principal es evitar que los rusos se hagan con la tecnología nuclear que está en poder de los derrotados nazis.

Para conseguirlo manejaremos a "Eagle Watch", nuestro personaje, desde una perspectiva en tercera persona, salvo en los momentos de usar los prismáticos y el rifle de francotirador, en los que la cámara pasa a la primera persona. A lo largo de más de 20 escenarios debemos cumplir a rajatabla todas las misiones que nos vayan encomendando, si es posible, sin



La referencia



Splinter Cell 3: Chaos Theory



- ▶ **Ambos son aventuras** en tercera persona en las que lo mejor es que no te descubran.
- ▶ **Sam Fisher dispone de útiles "gadgets"** exclusivos, mientras que a "Eagle Watch" le basta con un rifle de francotirador.
- ▶ **«Splinter Cell» se ambienta** en la actualidad mientras que «Sniper Elite» nos traslada a Berlín, justo después de la Segunda Guerra Mundial.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- ▶ **Género:** Acción
- ▶ **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- ▶ **Estudio/Compañía:** Rebellion/Microids
- ▶ **Distribuidor:** Virgin Play **Nº de DVDs:** 1
- ▶ **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 36,95 €
- ▶ **Web:** ***www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm*** Una página realmente pobre, con muy poco contenido.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- ▶ **Campañas:** 9, con varios escenarios y misiones cada una
- ▶ **Armamento:** 3 rifles, 7 armas convencionales y 4 explosivos
- ▶ **Multijugador:** Sí
- ▶ **Número de jugadores:** 1-8
- ▶ **Modos multijugador:** 3

ANALIZADO EN

- ▶ **CPU:** AMD64 3,5 GHz
- ▶ **RAM:** 2 GB
- ▶ **Tarjeta 3D:** GeForce 6800GT 256MB
- ▶ **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- ▶ **CPU:** Pentium III 1 GHz
- ▶ **RAM:** 256 MB
- ▶ **Espacio en disco:** 3,1 GB
- ▶ **Tarjeta 3D:** 32 MB
- ▶ **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- ▶ **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- ▶ **RAM:** 512 MB
- ▶ **Espacio en disco:** 4 GB
- ▶ **Tarjeta 3D:** 128 MB
- ▶ **Conexión:** ADSL

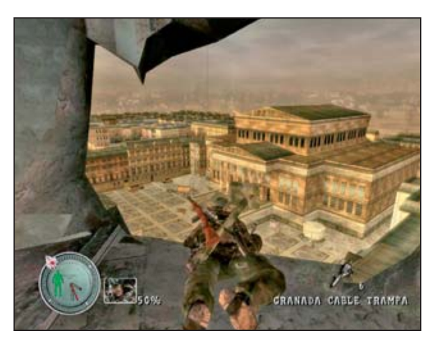




▲ Tendrás que moverte y pensar como un francotirador. Tus trabajos de precisión irán desde reventar blindados con un tiro en el depósito hasta asesinar a un objetivo en el momento justo.



▲ La supervivencia es clave, así que hazte con todo el armamento posible y siembra la zona de trampas.



▲ No se trata sólo de tener buen pulso. Hay que tener en cuenta también otro montón de factores.



▲ La ambientación de Berlín es soberbia y nos lleva a los apasionantes últimos momentos de la guerra desde las destrozadas calles de la capital alemana.



▲ El enfrentamiento directo rara vez es la mejor idea. Lo más inteligente es encontrar un buen escondite, agazaparse en él y esperar a la víctima.

Métete en la piel de un francotirador que hace de las calles de Berlín su campo de batalla particular

ser descubierto. Para realizar estas tareas, que pueden ir desde obtener unos importantes documentos, hasta asesinar a un pez gordo altamente protegido, disponemos de 12 instrumentos de guerra entre armas y explosivos, algunos clásicos, como el Panzerfaust, y otros bastante originales, como una trampa explosiva o una carga de dinamita con temporizador.

APUNTA Y DISPARA

Aunque todo el juego está muy logrado, lo que más destaca es, lógicamente, la recreación del comportamiento de los rifles de precisión. Y es que no se trata sólo de apuntar y disparar, sino que hay que tener en cuenta factores como el viento, la gravedad, la postura e incluso el cansancio del personaje. Hace falta mucha práctica para controlar todos estos detalles, pero lo bueno es que en la selección de dificultad puedes activar o desactivar cada uno de estos factores por separado.

Otra de las grandes virtudes de «Sniper Elite» es el diseño de los niveles, no sólo por que representan de una forma espectacular un Berlín devastado por la guerra, sino porque están específicamente diseñados para moverse por ellos de agujero en agujero, buscando el mejor escondrijo para esperar pacientemente a la siguiente víctima. Como además durante la mayoría de las misiones actúas solo, el resultado es que te sientes exactamente igual que un francotirador aislado en un entorno hostil.

Por lo demás, el resto del apartado técnico es también notable, sobre todo los efectos de sonido que redondean una ambientación muy cuidada y te ayudan a entrar en la historia. Es cierto, eso sí, que la IA de los enemigos peca de extremadamente desarrollada y en los modos más complicados actúan de manera casi sobrehumana. Está claro que si te gustan los retos, los rifles de precisión y la Segunda Guerra Mundial, no puedes dejar pasar este billete para el Berlín de 1945. ■ **D.M.S**

Alternativas

• BiA: Earned in Blood
Otro fantástico juego bélico, pero en éste dependemos de la actuación de nuestros compañeros.
▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 95

• Call of Duty 2
Si se trata de acción y de la 2ª Guerra Mundial, éste es el juego que no te puedes perder.
▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 98

Nuestra Opinión

***ENEMIGO A LAS PUERTAS.* Disfruta de la experiencia de moverte y pensar como un auténtico francotirador. Después de esto, usar un rifle de precisión en cualquier otro juego de acción te parecerá un juego de niños.**

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El realismo de la física de las balas.
- El diseño de los escenarios y de las misiones que nos proponen.
- La sensación de campar a nuestras anchas como un francotirador.

LO QUE NO NOS GUSTA
- La IA de los enemigos, la puntería en algunos momentos es infalible.
- El doblaje tiene algunos fallos.

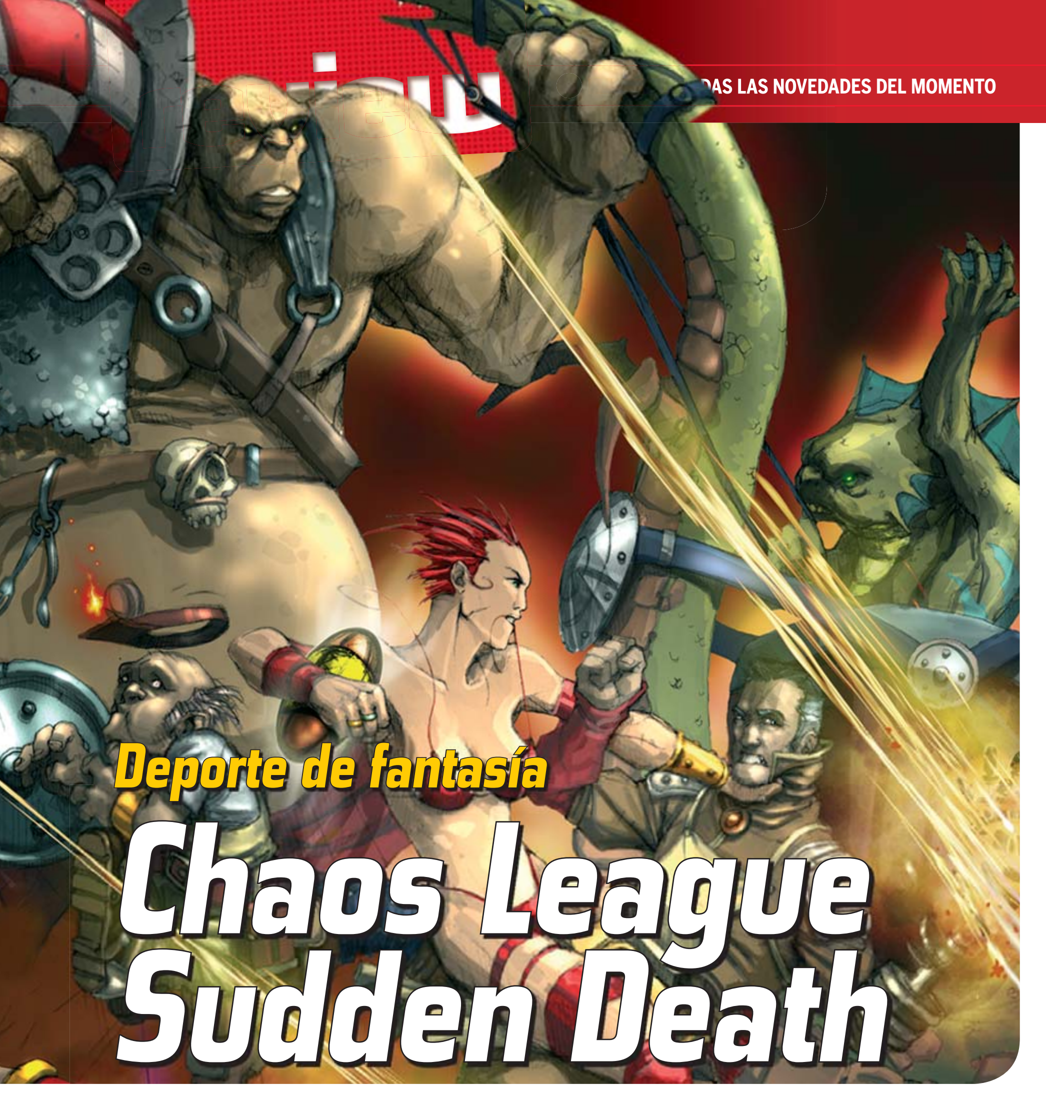
MODO INDIVIDUAL
▶ *REALISTA Y ENTRETENIDO.* Nueve campañas compuestas de varios escenarios y misiones cada una, para tenerte entretenido durante mucho tiempo.



MODO MULTIJUGADOR


▶ *CON ESTAS REDES...* Los modos son originales, pero resultan my complicados con las conexiones actuales. Al viento y a la gravedad, súmale el factor 'lag'...





Deporte de fantasía

Chaos League Sudden Death

Si el fútbol americano te parece una burrada, imagina que los equipos fueran de orcos o elfos y valiera todo, desde lanzar hechizos hasta matar al rival. Prometedor, ¿verdad?

El «Chaos League» original, un simulador deportivo inspirado en el juego de mesa "Blood Bowl", no llegó a ser distribuido en nuestro país. Pero su continuación, «Sudden Death», llega ahora y además con todo lo que incluía el original.

PUÑETAZOS Y PATADAS

Si te imaginas un partido de fútbol americano en un universo de fantasía, estás muy cerca de imaginarte cómo es una partida de «Chaos League». Las reglas son más o menos las mismas; o sea, sacar el balón por el extremo del campo enemigo pero con mucha más libertad para hacer el cafre, lo que lo hace mucho más divertido.

El juego te permite jugar partidos sueltos o participar en una liga a través de cuatro divisiones. Puedes ir comprando y vendiendo jugadores que, a su vez, irán mejorando sus estadísticas y adquiriendo habilidades hasta convertirse en auténticos "cracks". Y es que si por algo destaca «Sudden Death» es por incluir multitud de opciones de juego, como centenares de hechizos y habilidades especiales, lo que le otorga una enorme complejidad táctica.

Por desgracia esta complejidad es también el principal problema que ofrece el juego, y es que para dominarlo es necesario un largo proceso de aprendizaje, agravado además por el hecho de que no ha sido traducido al castellano. Eso sí, si estás dispuesto a hacer el esfuerzo te encontrarás con una curiosa mezcla de simulador deportivo, mánager y juego de estrategia fantástica, repleto de opciones y capaz de tenerte enganchado durante meses. ■ J.P.V.

La referencia



Madden NFL 06

- **Son muy parecidos,** con las mismas reglas básicas y los mismos tipos de jugadores.
- **«Chaos League» está ambientado en un universo fantástico,** con hechizos mágicos y multitud de razas diferentes.
- **En el apartado gráfico** «Madden NFL 06» resulta mucho más espectacular y tiene una calidad mayor que «Chaos League».



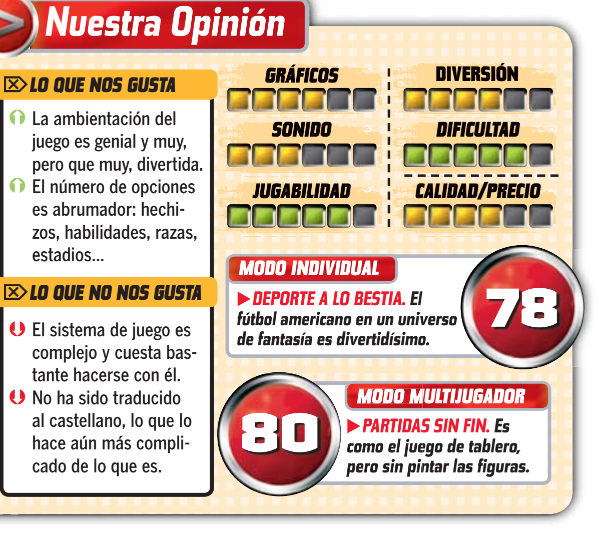
▲ Participa en un partido de fútbol "fantástico" muy especial en el que vale casi todo, desde la magia hasta golpear al árbitro cuando te toca las narices.



▲ El juego está repleto de detalles, estadísticas y habilidades especiales. Lástima que no haya sido traducido al castellano.



▲ Aunque se puede jugar en tiempo real, al principio es recomendable hacerlo por turnos, para no perderse entre todas las opciones disponibles.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16+

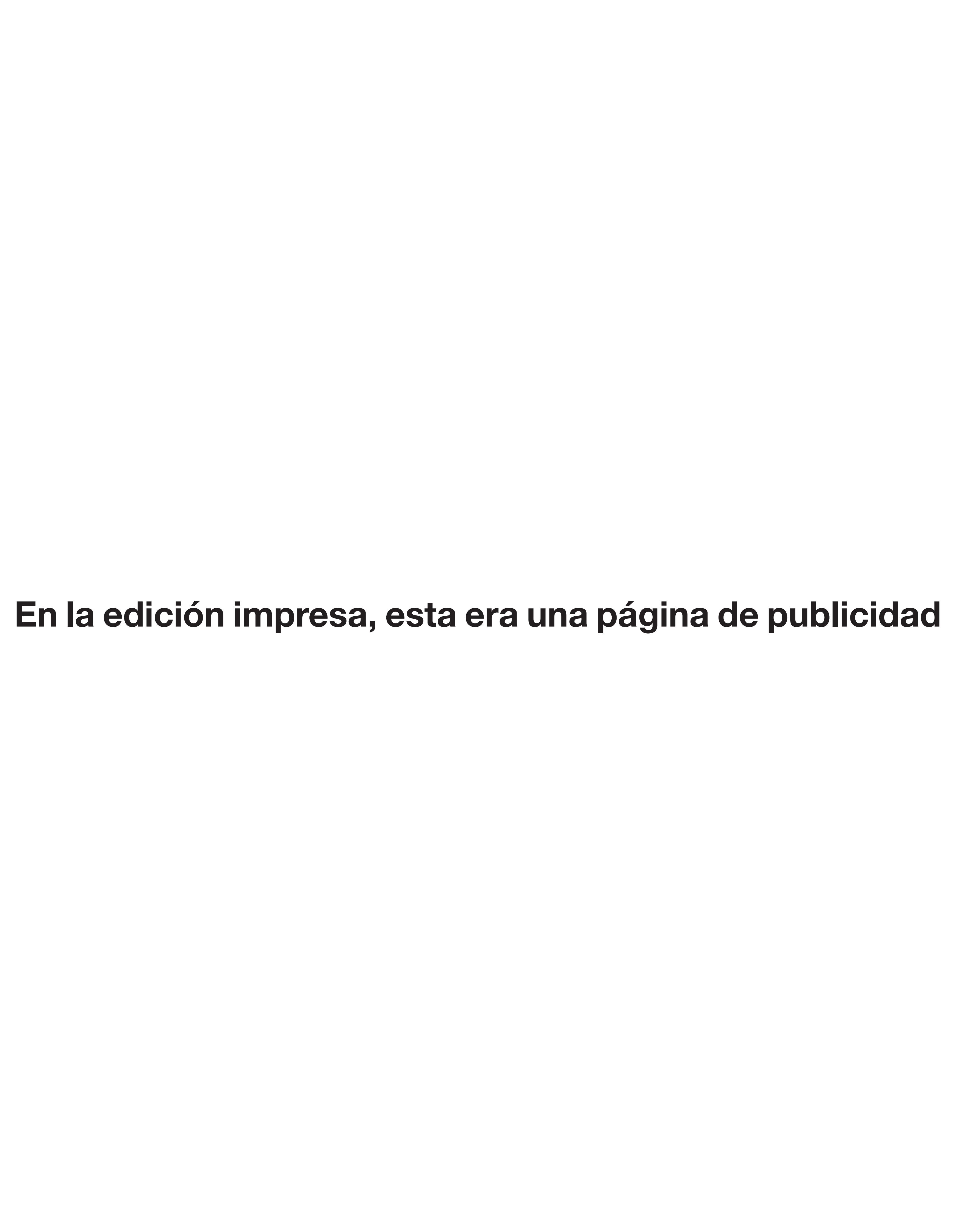
- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Focus/Cyanide
- **Distribuidor:** Friendware **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** ***www.chaosleaguegame.com*** Completa descripción del juego pero, claro, en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Razas disponibles:** 13
- **Hechizos:** Más de 300
- **Estadios:** 8
- **Divisiones:** 4
- **Multijugador:** Sí
- **No de jugadores:** 2
- **Opciones de conexión:** Red local e Internet

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kbps


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Carreras muy a lo bestia

Big Mutha Truckers 2 Truck Me Harder

Así que llevas seis meses tuneando ese deportivo que te ha costado un ojo de la cara y estás todo orgulloso de él, ¿no? ¡Pues verás cuando le pase por encima con mi camión!

Entre tanta carrera underground con coches tuneados resulta, cuando menos, refrescante el cambio de tercio que propone «Big Mutha Truckers 2», un juego arcade de conducción de camiones, tan sutil como un elefante en una cacharrería.

¡PÍSALE A FONDO!

La historia gira alrededor de Ma Jackson, matriarca de un clan de camioneros que ha sido encerrada por el impago de 7973 multas de tráfico, entre otros delitos. Para sacarla de la cárcel has de adoptar el papel de uno de sus cuatro hijos, todos ellos estereotipos de la América más profunda –¿te acuerdas de Cletus, el paleto de Los Simpsons?– y sobornar a los seis miembros del jurado. Pero eso va a costar un montón de pasta y para ganarla tienes que ponerte al volante de tu camión.

Básicamente el juego consiste en ir de una ciudad a otra, dentro del ficticio condado de Hick State, comprando y vendiendo mercancías. Por el camino obtienes bonos por infringir el código de la circulación, chocar contra otros coches o recoger vagabundos, pero puedes perderlos si te asaltan los moteros, te pilla la policía o te abducen los extraterrestres.

Y es que, como ya habrás imaginado, la característica principal de «Big Mutha Truckers 2» es precisamente su sentido del humor disparatado y, todo hay que decirlo, bastante grueso. La pena es que aunque los textos en pantallas sí están traducidos, los diálogos, que no tienen subtítulos, permanecen en inglés, así que o dominas esta lengua o te perderás todos los gags del juego. ■ J.P.V.

La referencia

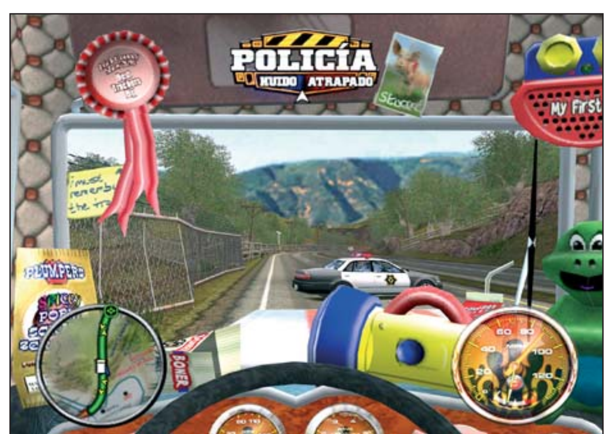


Big Mutha Truckers

- **El sistema de juego es idéntico:** conduce tu camión de ciudad en ciudad, comerciando y ganando la mayor cantidad de dinero posible.
- **En esta nueva entrega** se ha incluido un modo de misiones que no estaba presente en el original.
- **Ninguno de los dos juegos** tiene los diálogos doblados ni subtitulados y, claro, así no hay quién pille los chistes ni las "sutilezas" de algunas frases.



▲ Ponte a los mandos de tu camión y haz fortuna en el negocio de los transportes. Y si te saltas algunas normas... ¡pues mejor!



▲ Podemos alternar entre varias cámaras, incluyendo una en el interior de la cabina aunque, realista, realista, tampoco es que lo sea mucho...



▲ Algunas de las misiones individuales nos obligan a recorrer un circuito pasando por puntos de control tan disparatados como estos alienígenas.

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Lo de conducir un camión de 16 ruedas, en vez de un deportivo, es original y resulta de lo más divertido.
- La ambientación está muy conseguida.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El contenido es escaso, harían falta más misiones y vehículos.
- Los diálogos no están traducidos ni subtitulados y sin ellos el juego se queda muy cojo.



MODO INDIVIDUAL



TRANSPORTES Y PERSECUCIONES. *La idea del juego es buena, porque lo de ir de un lado a otro con un camión mastodóntico es divertido, pero le falta algo de "chicha" en cuanto a contenido y opciones de juego.*

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

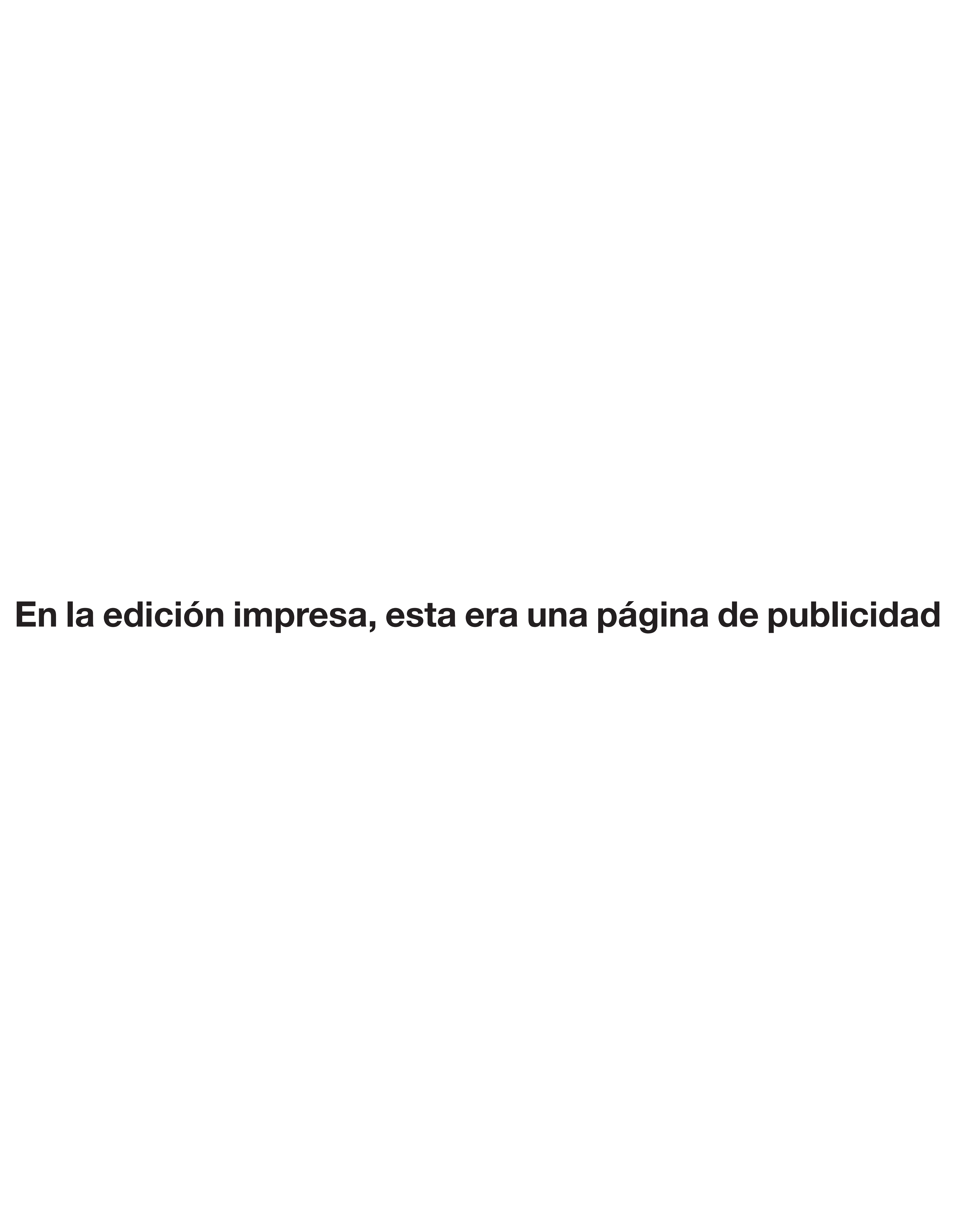
- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Eutechnyx/Empire
- **Distribuidor:** Planeta **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.bigmuthatruckers2.com* Más bien sosita y, además, en inglés. Poco interesante.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Protagonistas:** 4
- **Personajes del juego:** Más de 20
- **Ciudades:** 6
- **Misiones individuales:** 10
- **Multijugador:** No

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Fútbol de tablero

Football Manager 2006

Quién te iba a decir que en el fútbol más divertido del momento sólo te ibas a dedicar a ver menús y el verde del campo ni lo "olerías". Pues ése es el encanto que tiene este mánager... ¡y cómo mola!



▲ Se han incluido muchas novedades que ayudan a potenciar el realismo, como por ejemplo la relación con los medios de comunicación.

La serie «Football Manager», cuyos responsables se encargaban antes de «Championship Manager», siempre se ha caracterizado por su impresionante nivel de profundidad y enorme base de datos. Para muchos es sin duda el mánager más completo, aunque todavía le quedan cosas por mejorar. Por ejemplo los tiempos de carga, con una base de datos extensa, una interfaz más amigable o la reproducción de partidos en un entorno tridimensional. Veamos si con esta nueva entrega los "peros" quedan en el olvido.

FÚTBOL CON APOYOS

El comienzo de una partida en «Football Manager 2006» es similar al de otros tantos mánagers. Te creas un perfil, seleccionas las ligas con las que quieras jugar y escoges un equipo al que debes llevar a lo más alto. La base de datos es realmente brutal y, por poner un ejemplo, incluso se ha llegado a licenciar la liga de Corea del Sur.

Entrado ya en tu papel de gestor, vuelves a encontrarte con un buen puñado de menús y submenús repletos de datos y opciones



La referencia

Total Club Manager 2006

- **En ambos mánagers** debes desempeñar funciones de entrenador y presidente.
- **«Football Manager 2006»** incluye un interfaz muy completo, pero no es tan accesible como el de «Total Club Manager».
- **Los partidos en dos dimensiones palidecen** contra el entorno gráfico de «Total Club Manager 2006», mucho más rico y atractivo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA (3+)
- **Género:** Estrategia / Deportivo
- **Idioma:** Textos en castellano
- **Estudio/Compañía:** Sports Inter. Games/Sega
- **Distribuidor:** Atari **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,99 €
- **Web:** *www.footballmanager.net* En inglés y con poco contenido. No es una visita imprescindible.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Futbolistas y operarios:** Más de 270.000
- **Equipos:** Más de 5.000
- **Países:** 51
- **Multijugador:** Sí
- **Conexión:** Red Local e Internet

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon 64 3000 +
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 650 MB
- **Tarjeta 3D:** Compatible DirectX 8.1
- **Conexión:** 56,6 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 750 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** ADSL





▲ El género de los mánager cuenta con un nuevo título que sorprende por su realismo y por su extensa base de datos. No echarás en falta nada, salvo algo más de poder de decisión en el área económica.



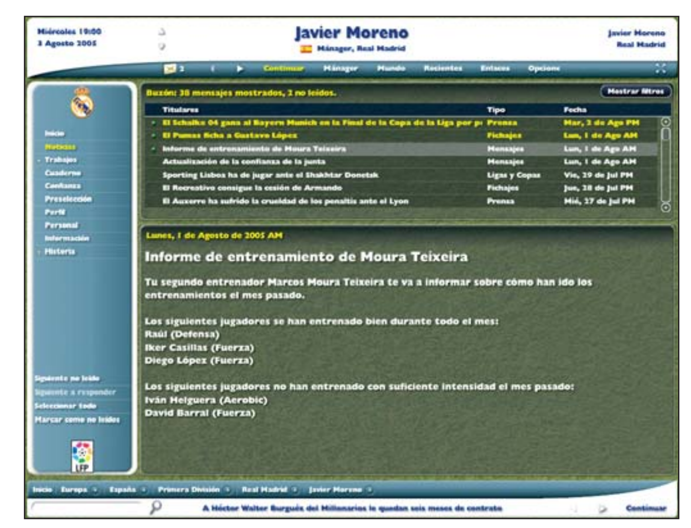
▲ «Football Manager 2006» sigue siendo un juego de aspecto muy duro pero su profundidad lo compensa. Cuando lo domines pasarás grandes momentos.



▲ La base de datos es enorme y con todo lujo de detalles. Ya hay más de 5.000 equipos a elegir.



▲ Ahora puedes cambiar de táctica en mitad del partido, sin tener que esperar al descanso.



▲ La navegación por los menús sigue siendo algo liosa, pero se ha incluido una opción de ayuda muy útil que te resolverá todas las dudas que puedas tener.

Coge las riendas de tu club favorito y demuestra a los aficionados como se hacen las cosas desde la oficina

que gestionar. Si te pierdes no tienes por qué preocuparte, puedes pulsar la tecla F1 y se abrirá una ayuda que te aclarará todos los apartados de los menús y que resulta tan completo o más que el mejor tutorial. Aun así, la facilidad de uso sigue sin llegar a los niveles de su máximo competidor, «Total Club Manager», y puede que tanto dato y número te echen un poco atrás. Si tienes un poco de paciencia y te haces con los "mandos", descubrirás un montón de novedades y mejoras.

LO ABARCA TODO

Donde destaca el nuevo «Football Manager 2006» es en el enorme abanico de mejoras que funcionan en un segundo plano y que resultan decisivas a la hora de potenciar el realismo de juego. Pongamos algunos ejemplos: los nuevos sistemas de entrenamientos y tácticas, el mayor contacto con la prensa y tus pupilos, la posibilidad de dar órdenes tácticas en mitad del partido sin tener que esperar al descanso, negociaciones más realistas, muchas más herramientas de análisis de partidos e incluso conocer el perfil del árbitro que te pitará en el partido. Vamos, que si el realismo era ya de por sí brutal, ahora se puede decir que roza lo enfermizo. Por el contrario, se sigue echando en falta algo más de poder de decisión en temas económicos, como por ejemplo el "merchandising" o las reformas de las instalaciones del club.

COSAS A MEJORAR

Sigue siendo el manager más profundo y riguroso, aunque también el más complicado de manejar. Además, su apartado técnico tampoco es para tirar cohetes: el sonido es nulo, salvo en los partidos, los gráficos se limitan a menús planos y los partidos se siguen representando a modo de "chapas". Pero lo importante en un mánager de fútbol es el realismo y las posibilidades de gestión del club, y en eso «Football Manager 2006» es de lo mejorcito que hay. ■ J.M.H.



• **Pro Evo Soccer 5**
El mejor simulador de fútbol del momento, aunque claro, de mánager tiene más bien poco.
▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 89

• **PC Fútbol 2006**
La última entrega del mánager español más popular ha mejorado sensiblemente a su predecesor.
▶ Más inf. MM 131 ▶ Nota: 72



Nuestra Opinión

PARA LOS FUTBOLEROS DE PRO. Controla todas las variables habidas y por haber de un club de fútbol mientras te lo pasas en grande. «Football Manager» sigue siendo lo máximo en realismo futbolístico.

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La base de datos es realmente brutal.
- Las novedades incluidas hacen mucho más real el mundo del fútbol.
- Las nuevas opciones de ayuda hacen algo más sencilla la navegación.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El interfaz es bastante "durito".
- Se sigue echando en falta un poco más de vistosidad y "alegría".

MODO INDIVIDUAL 85
▶ **MUCHA CALIDAD.** No es tan vistoso ni sencillo como otros, pero su realismo y profundidad compensa los "peros" que se le puedan achacar.

MODO MULTIJUGADOR 70
▶ **CUESTIÓN DE PACIENCIA.** De momento hay pocos servidores disponibles a los que conectarse y jugar, y además las partidas resultan un poco lentas.



Una reunión de tópicos

Final Conquest

El mundo de Equiada está en peligro. La ambición de los Humanos ha roto el Sello de la armonía y los poderes oscuros han vuelto a resurgir... ¿A que te suena todo esto?

La fórmula que emplea «Final Conquest» ha dado grandes éxitos al género de la estrategia, con un guión –ya recurrente– de fantasía medieval, que implica a varias razas y unos cuantos héroes típicos contra las fuerzas del mal. Desde luego, original no es. Al contrario, busca entretener con lo que ya se sabe que funciona. O, al menos, funcionaba hace un par de años.

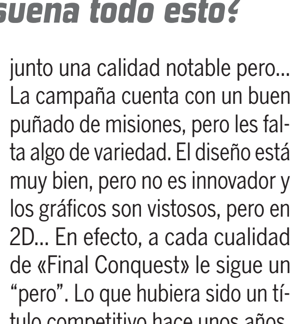
Comienzas cada misión construyendo edificaciones que te proporcionan unidades y mejoras tecnológicas, recolectas recursos y exploras el territorio. Mientras tanto vas teniendo encuentros con el enemigo, hasta la batalla definitiva... hasta aquí, nada nuevo.

EN LA BRECHA

Ahora bien, aunque el contenido de «Final Conquest» esté muy visto, sus elementos reúnen en conjunto una calidad notable pero... La campaña cuenta con un buen puñado de misiones, pero les falta algo de variedad. El diseño está muy bien, pero no es innovador y los gráficos son vistosos, pero en 2D... En efecto, a cada cualidad de «Final Conquest» le sigue un "pero". Lo que hubiera sido un título competitivo hace unos años, ya no engancha igual.

Si disfrutaste en su día con juegos de la escuela de «Warcraft III» y no buscas más de lo mismo, no le verás la gracia. Aún así, «Final Conquest» es un buen entretenimiento, que puede resultar ideal para quienes buscan una introducción al género, porque posee todos los fundamentos básicos de la estrategia. Aparte, hay que añadir que sale a buen precio, traducido y doblado. Tú decides... ■ **T.G.G.**

La referencia



Warcraft III

- **Ambos juegos plantean** en su desarrollo la obtención de recursos y distintas construcciones, además del apartado bélico.
- **«Warcraft III»** posee más elementos de rol.
- **Pese a tener ya tres años,** «Warcraft III» es muy superior a «Final Conquest» en gráficos y sonido, pero ambos tienen un buen doblaje y traducción.



▲ Tres razas jugables: Humanos, Elfos y Umbríos. Cada una tiene sus edificaciones y tecnologías características, y una campaña propia.



▲ Los campeones, conocidos como héroes en otros juegos lideran a pequeños grupos de acción, formado por un máximo de doce unidades.



▲ Estarás al frente de ejércitos formados por humanos y seres de leyenda para combatir la amenaza de las sombras que quieren someter a Equiada.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Haemimont/B. Bean/On G.
- **Distribuidor:** Planeta Interactive **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.ongamesworld.com/finalconquest* En castellano, con imágenes, información, foro...

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Razas:** 8 (3 jugables)
- **Mapas de escaramuza:** 20
- **Misiones en campaña:** 30 (10 por cada raza)
- **Campeones:** 4 por raza
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** 2, (Batalla Online y Ranking)

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 850 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

Nuestra Opinión



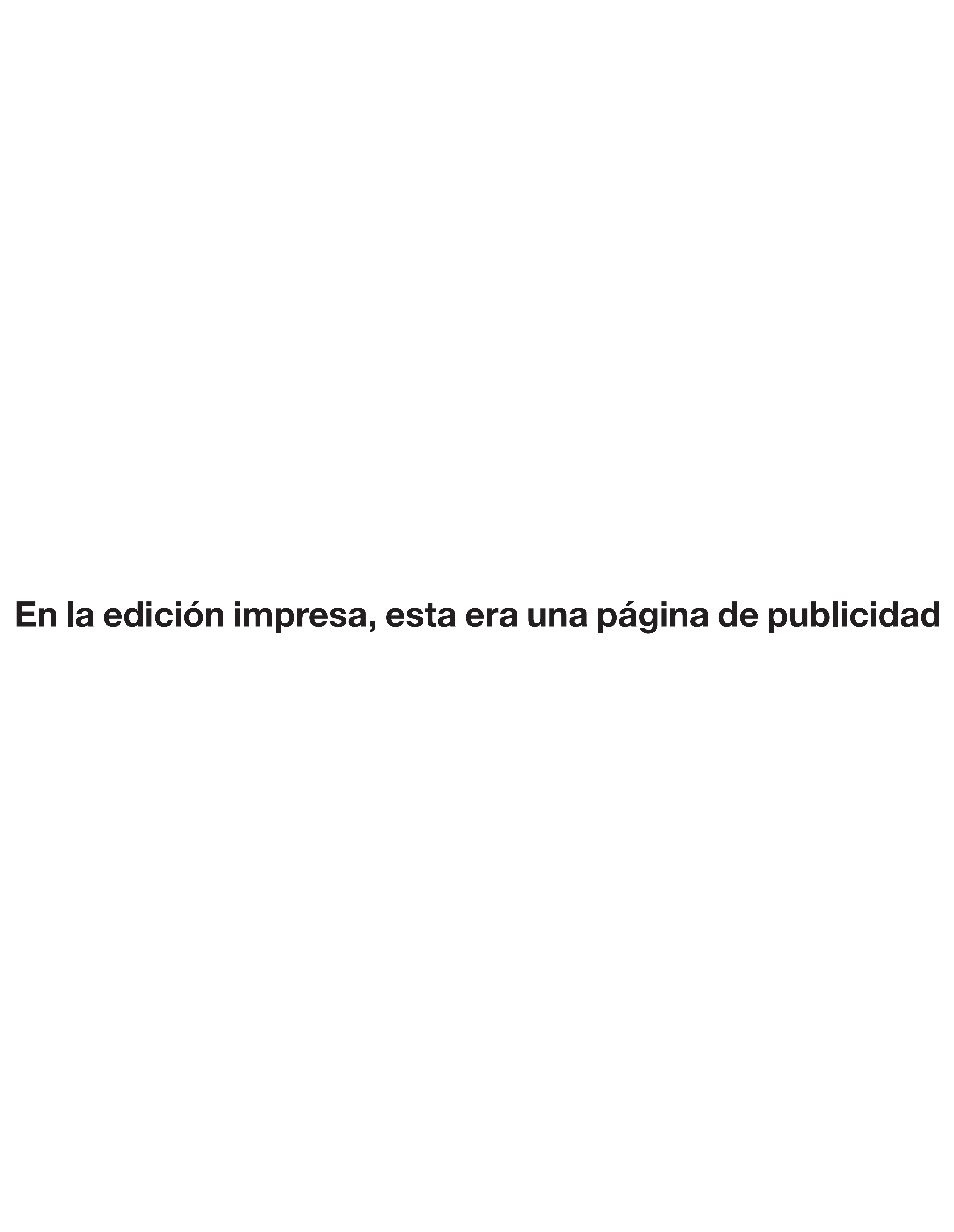
LO QUE NOS GUSTA
- Traducido, doblado y a buen precio.
- Un juego ideal para iniciarse en la estrategia, sin muchos requisitos.
- Razas y unidades bien diseñadas.

LO QUE NO NOS GUSTA
- No ofrece nada que no esté ya más que visto en el género.
- Gráficos de calidad pero a un nivel ya pasado.
- No hay mucha diferencia entre las misiones.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL 69
A BUENAS HORAS... Está bien acabado y es jugable pero se ha quedado atrás en el género.

MODO MULTIJUGADOR 80
DESAFIANTE. Las batallas con un ranking mundial ofrecen un reto sugerente.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La guerra televisada

Bet On Soldier

Pones la tele y es habitual ver duras imágenes sobre guerras y desastres. Te puedes acostumbrar, pero de ahí a que retransmitan peleas a muerte en directo hay una diferencia... ¡qué fuerte! ¿no?



▲ **La acción suele desarrollarse en escenarios exteriores, aunque demasiado grandes. Y menos mal, porque no se puede guardar siempre que quieras.**

No dejamos de sorprendernos con la calidad de un buen puñado de juegos de acción que han ido apareciendo últimamente. No es menos cierto que la aportación de ideas nuevas al género también es muy escasa. Así que cuando un juego se arriesga con una propuesta original llama la atención y eso es lo que consigue, a priori, «Bet on Soldier». Pero además de nuevas, las ideas también deben ser acertadas y, si es posible, que se apoyen en una gran realización técnica. ¿Lo consigue «Bet on Soldier»? Veamos...

HISTORIA APOCALÍPTICA

La humanidad lleva inmersa en una cruenta guerra que dura 80 años. La vida no tiene valor, así que las cadenas televisivas han aprovechado para retransmitir duelos entre soldados de élite bajo una liga de contendientes. En este panorama se encuentra Nolan Daneworth, un mercenario cuya única fijación es vengar la muerte de su familia. Los asesinos son participantes de la liga «Bet on Soldier», así que Nolan decide meterse en la guerra y participar en el concurso hasta consumar su venganza.

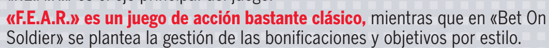


La referencia



F.E.A.R.

- **En «Bet On Soldier» el argumento no es** más que un punto de partida, pero en «F.E.A.R.» es el eje principal del juego.
- **«F.E.A.R.» es un juego de acción bastante clásico,** mientras que en «Bet On Soldier» se plantea la gestión de las bonificaciones y objetivos por estilo.
- **La tecnología de «F.E.A.R.»** es superior a la de «Bet on Soldier».



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Kylotonn Entertainmen
- **Distribuidor:** Nobilis **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** *www.betonsoldier.com* Muy completa, con todo lo que hay que saber del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Misiones:** 20
- **Entornos:** 4
- **Número de luchadores:** 40
- **Armas:** 40
- **Finales alternativos:** Dos
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores** 32
- **Clases de personajes:** 6

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon 64 3000 +
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 4 Ti o superior
- **Conexión:** 56,6 Kbps

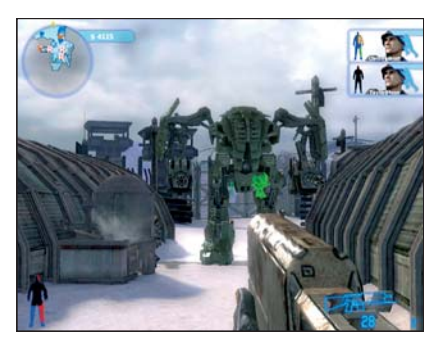
MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL





▲ «Bet On Soldier» es un juego de acción en el que la puntería de tu personaje se premia con dinero. Cuanto más ganes, mejores armas, más munición y escoltas podrás conseguir. ¡Así es la vida de un mercenario!



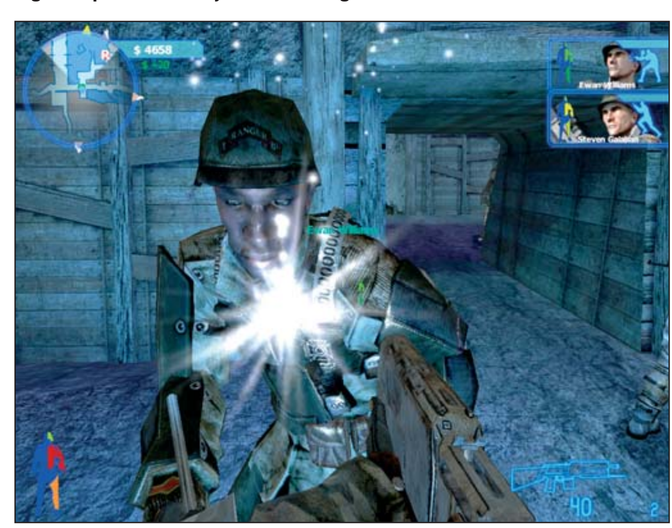
▲ ¡Este bicho metálico da miedo! Pero tranquilo, también tendrás ocasión de subirte a uno de estos.



▲ El juego tiene muy buenos detalles en la física, que podrás utilizar en contra de tus enemigos.



▲ Te enfrentas a otros gladiadores en recintos cerrados. Allí dispones de unos segundos para derrotarle y escalar en la liga de «Bet On Soldiers».



▲ Puedes dar sencillas órdenes a tus escoltas, como que te sigan, que esperen o arreglen tu armadura. Si cuentas con ellos tendrás una oportunidad de sobrevivir.

Hazte mercenario y derrota a todos los mercenarios de la liga «Bet on Soldier» hasta vengar el asesinato de tu familia

MUERTES POR DINERO

«Bet on Soldier» es un juego de acción donde, además de darle bien al gatillo, debes ganar dinero y gestionarlo correctamente. Antes de cada misión tienes que comprar armamento, munición, chalecos de protección e incluso hacerte con los servicios de otros mercenarios. Cada muerte en el campo de batalla te proporciona una cantidad de créditos que puedes canjear por armas, munición y tickets para guardar la partida. Y no sólo eso, también recibirás dinero extra según el estilo con el que elimines a otros mercenarios.

Además, en ciertos recintos te enfrentarás a un miembro de la liga Bet on Soldier y si lo aniquilas en 60 segundos subirás en el ranking de posiciones. Durante el resto de la misión no podrás recoger ni munición de los enemigos abatidos ni botiquines, por lo que tus suministros se reducen a unos puntos de control. Sólo en ellos podrás mejorar tu salud y rearmarte... si tienes dinero, claro.

LUCHA DE EQUILIBRIO

Este planteamiento tan prometedor está acompañado de buenos gráficos y de un motor físico avanzado. Sin embargo, lo que podría haber sido un juegazo se queda a medio camino por otros aspectos que no terminan de cuajar. Por ejemplo, la escasa IA de los enemigos y la poca variedad de objetivos. Luego, está el hecho de que sólo puedes salvar la partida en ciertos "checkpoints", bastante escasos. Y, como la libertad de acción es más bien reducida, acabas repitiendo las mismas secciones una y otra vez.

Eso sí, las partidas multijugador son más entretenidas, permitiendo duelos y enfrentamientos entre dos equipos de dieciséis jugadores por el control de los puestos de suministros.

«Bet on Soldier» ha resultado ser un juego original en ciertos aspectos pero también descompensado en otros. Esta es la diferencia que marcan los grandes juegos y este se queda en bueno. ■ J.M.H.

Alternativas

- **Half-Life 2**
  Para muchos el mejor arcade del género. Sus gráficos, su física, su argumento... ¡imprescindible!
  ▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 98
- **Call of Duty 2**
  En este título encontrarás la recreación más perfecta de algunas batallas de la 2ª Guerra Mundial.
  ▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 98

Nuestra Opinión

DISPARA Y HAZ DINERO. *Para vengar la muerte de tu familia debes convertirte en un temible mercenario. Sé certero y subirás puestos en la liga Bet on Soldier, ganarás pasta y podrás comprar armas... ¡Venganza!*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Aporta ideas originales al género.
- Buenos gráficos y una recreación de la física que resulta impactante.
- Los duelos contra otros mercenarios son de lo más divertido.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La IA de los rivales está mal calibrada.
- No dispone de guardado rápido obligando a reiterar sobre algunas fases.

MODO INDIVIDUAL

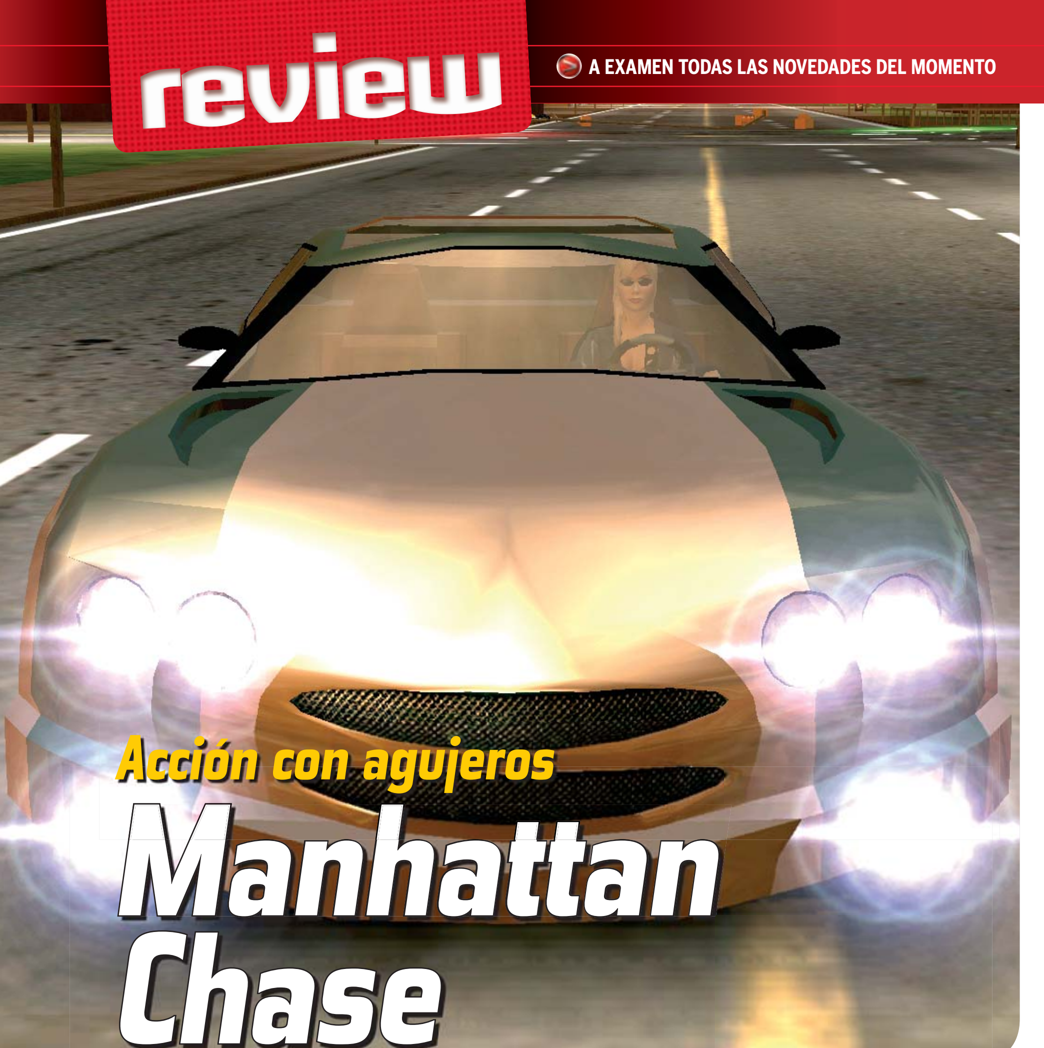
▶ **IDEAS REFRESCANTES.** *Es un buen juego pero no poder guardar la partida cuando quieras y algunos fallos técnicos resultan frustrantes.*



MODO MULTIJUGADOR

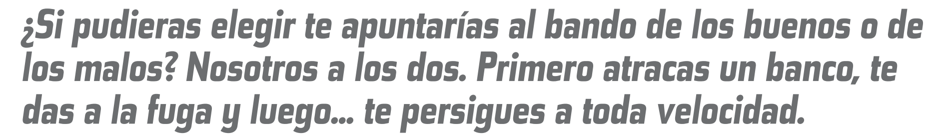


▶ **DIFERENTE, PERO ESCASO.** *La posibilidad de batirnos en duelo y luchar por los suministros resulta atractiva, pero se echan en falta más modos de juego.*



Acción con agujeros

Manhattan Chase



¿Si pudieras elegir te apuntarías al bando de los buenos o de los malos? Nosotros a los dos. Primero atracas un banco, te das a la fuga y luego... te persigues a toda velocidad.

La idea original de la que parte «Manhattan Chase» es prometedora. Se trata de un juego de acción en tercera persona, con el habitual componente de conducción de vehículos pero que, además, permite elegir si quieres jugar en el bando de los buenos o de los malos. Desgraciadamente, el resto de su desarrollo no está, ni de lejos, a la altura de este planteamiento.

¿POLIS O CACOS?

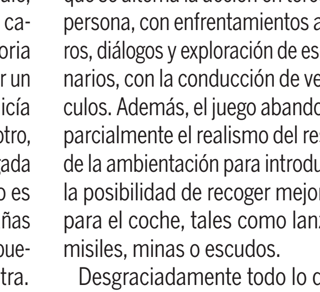
«Manhattan Chase» transcurre en la isla de Manhattan (bueno, vale, no se han exprimido mucho la cabeza, no) y nos cuenta la historia de dos mujeres enfrentadas. Por un lado, Angel, una agente de policía conocida por su dureza. Por el otro, Yasmin, una criminal recién llegada a la ciudad. Lo bueno del caso es que el juego incluye dos campañas diferentes y según la que elijas puedes jugar en la piel de una u otra.

En cuanto al sistema de juego, recurre a un desarrollo clásico en tercera persona, con enfrentamientos a tiros, diálogos y exploración de escenarios, con la conducción de vehículos. Además, el juego abandona parcialmente el realismo del resto de la ambientación para introducir la posibilidad de recoger mejoras para el coche, tales como lanzamisiles, minas o escudos.

Desgraciadamente todo lo que de interesante tiene este planteamiento se malogra con un apartado técnico deficiente, propio de un juego de hace años. Modelos carentes de detalle, animaciones pobrísimas, una IA burda... Fallos que reducen drásticamente el atractivo de un juego que, por todo lo demás, podría haber sido francamente interesante. ■ J.P.V.



La referencia



GTA San Andreas

- **Los dos combinan la exploración**, con la conducción y la acción desenfrenada.
- **«GTA San Andreas» es infinitamente más variado** y ofrece muchísimas más opciones de juego y diversión.
- **En tecnología y gráficos** «GTA San Andreas» es mucho más espectacular y está más conseguido que «Manhattan Chase».



▲ La dificultad del juego no está demasiado bien calibrada y en algunas ocasiones alcanza niveles sencillamente ridículos.



▲ Ponte en la piel de una agente de policía o una conocida criminal y siembra el caos en las calles de Manhattan.



▲ También podemos bajarnos del coche y liarnos a tiros, pero, desgraciadamente, los escenarios están terriblemente vacíos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Estudio/Compañía:** Team 6/Fuison Software
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.manhattanchase.co.uk* Tan sosa como el juego. Ahórrate la visita.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Campañas:** 2 (Angel y Yasmin)
- **Modos de juego:** 2 (Campañas y misiones)
- **Coches:** 13
- **Multijugador:** No

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 800 MB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- La idea de jugar como los buenos o como los malos es interesante.
- Las persecuciones por las calles a toda velocidad son divertidas.

LO QUE NO NOS GUSTA

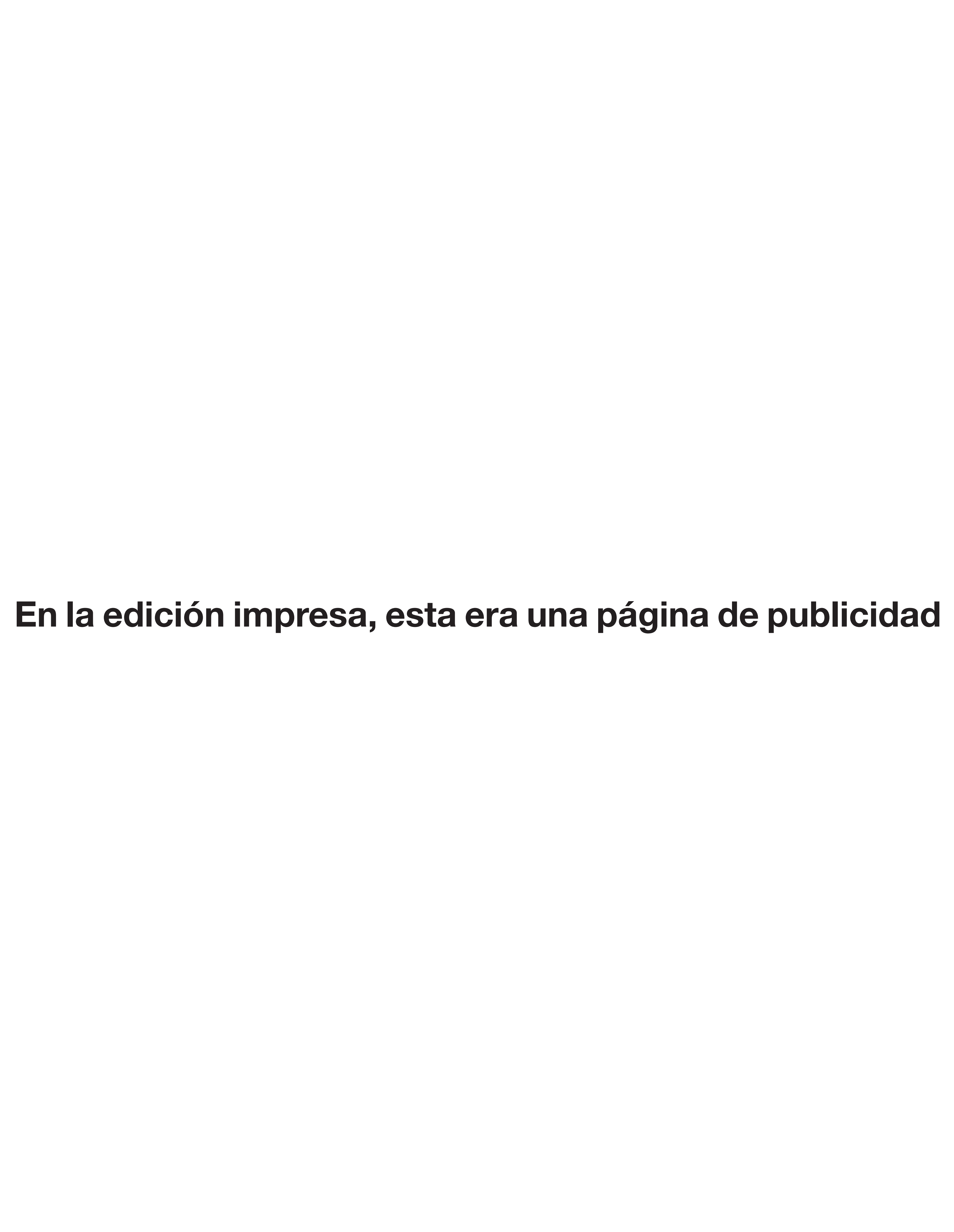
- Técnicamente parece un juego de hace bastantes años.
- Los escenarios están terriblemente vacíos de coches y personajes.
- La dificultad es, por momentos, disparatada.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

58

▶ INTENTO FALLIDO. *La idea original resulta atractiva sobre el papel, pero se pierde en medio de un apartado tecnológico de lo más flojito, que acaba afectando a todo el desarrollo de la acción y a la propia jugabilidad.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Estrategia en el Frente Ruso

Mockba to Berlin

Primero fueron los desiertos africanos, luego Normandía, las colinas francesas... y ahora la fría estepa rusa... ¿A ver si va a ser por eso que la llamaron Segunda Guerra "Mundial"?

Aunque se trata, en rigor, de un juego independiente, «Mockba to Berlin» es la última entrega de una ya larga serie de juegos de estrategia compuesta por «Afrika Korps vs Desert Rats», «D-Day» y «1944: Battle of the Bulge». Las novedades vienen en forma de nuevas campañas y unidades pero, eso sí, tecnológicamente se trata prácticamente del mismo juego.

OPERACIÓN BARBARROJA

El juego está ambientado en el frente europeo oriental de la Segunda Guerra Mundial, en concreto en la invasión de la Unión Soviética: la célebre Operación Barbarroja. El juego incluye tres campañas: la ofensiva alemana, la guerra en Rusia y la contraofensiva Soviética en Alemania, con un total de veinte misiones en las que iremos alternando el control entre los ejércitos del Eje y los de Stalin.

Como en las entregas anteriores de la serie el sistema de juego es más táctico que estratégico, lo que quiere decir que no hay ni recursos ni edificios de producción de unidades, y simplemente tienes que comprar antes de cada misión las unidades que quieres utilizar en ella. Lo que sí hay, y en cantidades industriales, es atención por el detalle y el realismo, tanto en el modelado de las unidades como en el diseño de los escenarios y el planteamiento de cada misión. Se echan de menos, es cierto, más novedades –sobre todo en el plano tecnológico– pero lo cierto es que los aficionados a la estrategia bélica encontrarán en «Mockba to Berlin» unas cuantas horas de diversión, siempre y cuando, claro, no esperen demasiadas sorpresas. ■ **J.P.V.**

La referencia

1944: Battle of the Bulge



- **Los dos comparten el mismo sistema** de juego táctico, en el que nos ocupamos de controlar nuestras unidades y nada más.
- **La ambientación** se desplaza del frente europeo occidental al oriental.
- **«Mockba to Berlin»** ofrece treinta nuevas unidades militares y tres nuevas campañas, pero no abarca un concepto diferente de «Battle of the Bulge».



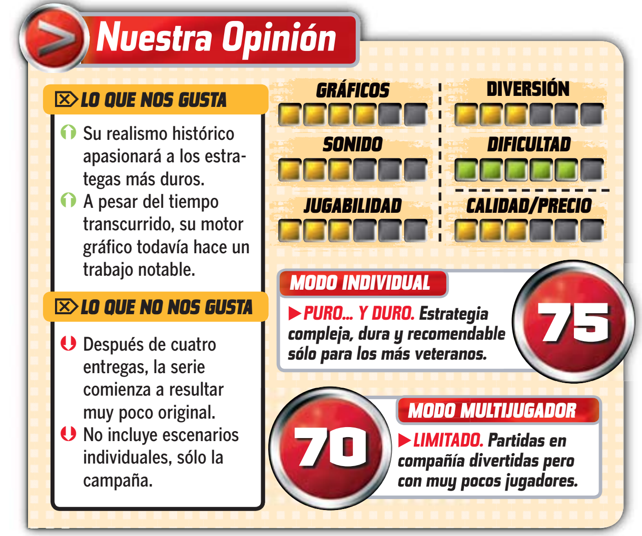
▲ Introdúcete de lleno en la Segunda Guerra Mundial y dirige a tus fuerzas sin preocuparte de recursos ni de producir unidades.



▲ El nivel de detalle gráfico alcanzado es muy elevado y todas las unidades son, además, absolutamente realistas.



▲ En el juego controlamos únicamente unidades terrestres, pero podemos solicitar apoyo aéreo en algunas misiones.



Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Su realismo histórico apasionará a los estrategas más duros.
- A pesar del tiempo transcurrido, su motor gráfico todavía hace un trabajo notable.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Después de cuatro entregas, la serie comienza a resultar muy poco original.
- No incluye escenarios individuales, sólo la campaña.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL 75
▶ **PURO... Y DURO.** *Estrategia compleja, dura y recomendable sólo para los más veteranos.*

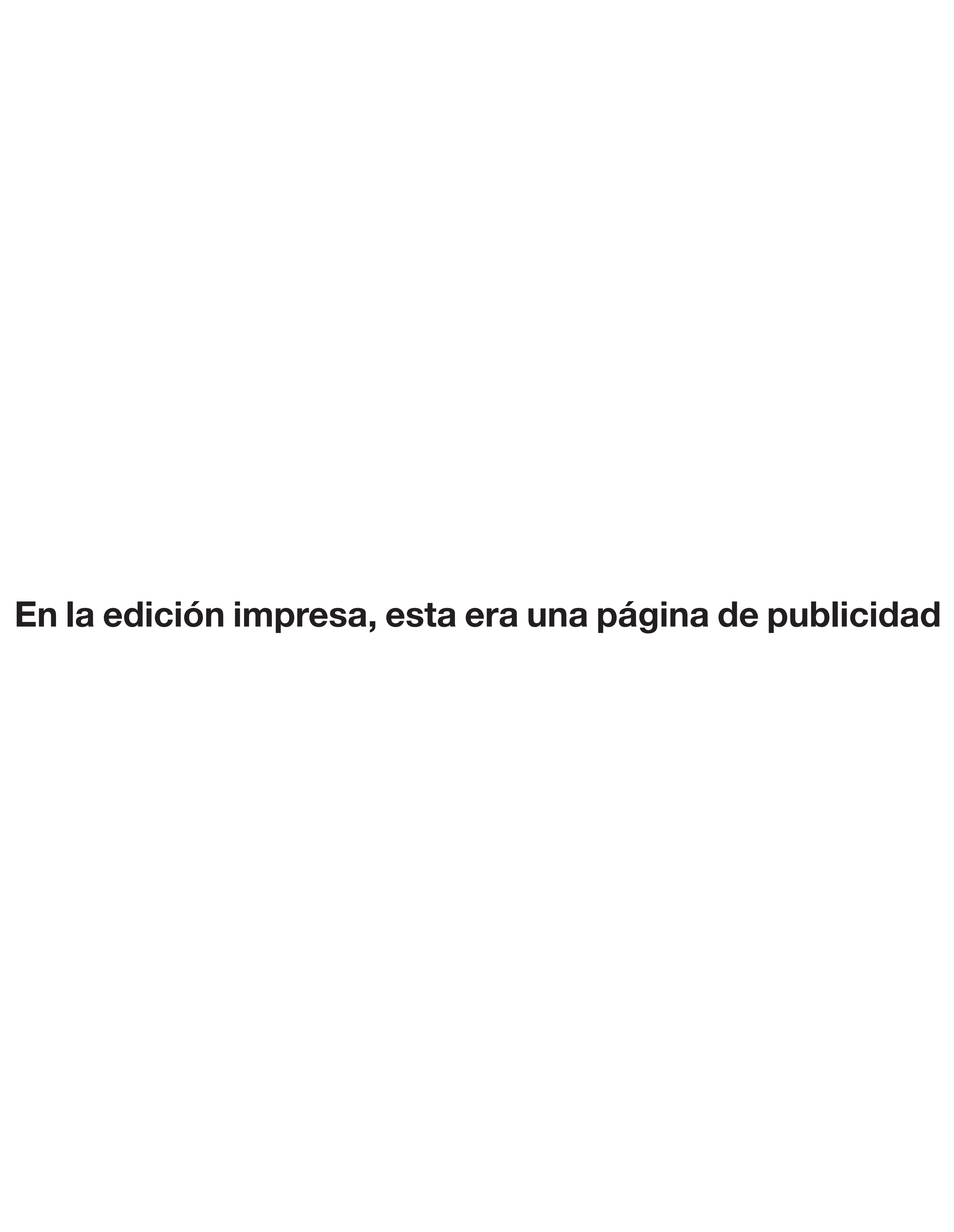
MODO MULTIJUGADOR 70
▶ **LIMITADO.** *Partidas en compañía divertidas pero con muy pocos jugadores.*

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- Género: Estrategia
- Idioma: Castellano (textos), inglés (voces)
- Estudio/Compañía: Monte Cristo
- Distribuidor: Virgin Play Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 29,95 €
- Web: *www.intex-publishing.de/gamesenglish/moscowberlin/moscowberlin.html*

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Campañas:** 3
- **Misiones totales:** 20
- **Bandos controlables:** 2
- **Multijugador:** Sí
- **Número jugadores:** 2/4
- **Modos de juego:** Conquista, Captura de bandera, Combate total.

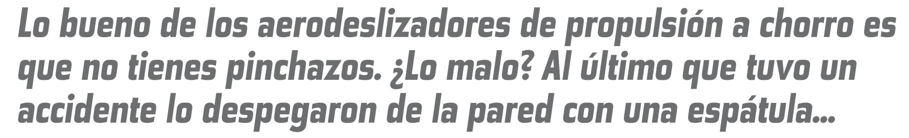
LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡¡A todo gas!!

Powerdrome



Lo bueno de los aerodeslizadores de propulsión a chorro es que no tienes pinchazos. ¿Lo malo? Al último que tuvo un accidente lo despegaron de la pared con una espátula...

El subgénero de las carreras futuristas –cuyo máximo exponente es sin duda la serie «WipeOut»– no se prodiga demasiado en el PC últimamente, así que por fuerza nos tenemos que alegrar con la llegada de «Powerdrome», un título sencillo y sin demasiadas aspiraciones, pero que con su ritmo frenético y sus carreras de infarto pone a prueba tus reflejos.

CARRERAS SIN FIN

Aunque en un juego de este tipo la ambientación es lo de menos, no está de más saber que «Powerdrome» se desarrolla en un futuro lejano en el que los supervivientes de la guerra se enfrentan en una competición de vehículos planeadores, muy similares, para que te hagas una idea, a las vainas de La Amenaza Fantasma.

A la hora de jugar, puedes elegir entre participar en un campeonato, en el que hay que completar cada carrera con éxito para pasar a la siguiente; en un modo de carreras libres, previamente abiertas en el modo campeonato; o bien en un modo en solitario de carreras contra el reloj. Hay también una adecuada variedad de circuitos, y de naves diferentes a las que, de nuevo, accedes a medida que ganas pruebas del campeonato.

En cualquier caso, todas las pruebas tienen en común una velocidad endiablada y un ritmo frenético. Por desgracia, el sistema de control no está muy bien ajustado y a veces se vuelve demasiado complicado pero, pese a ello, si estás buscando un juego de carreras con el que pasar un rato entretenido y sin complicaciones, en «Powerdrome» tienes lo que necesitas. ■ J.P.V.



▲ El ritmo de las carreras es endiablado, el menor descuido y acabas convertido en una mancha en la pared.

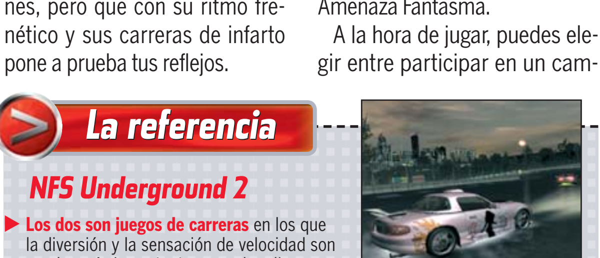


▲ Cada uno de los veinticuatro circuitos incluidos ofrece sus propios desafíos y características, para dar mayor variedad.



▲ A medida que avances por el campeonato puedes acceder a nuevos pilotos con sus correspondientes aeronaves.

La referencia



NFS Underground 2

- **Los dos son juegos de carreras** en los que la diversión y la sensación de velocidad son mucho más importantes que el realismo.
- **La ambientación futurista** de «Powerdrome» no tiene nada que ver con las carreras urbanas de «NFS Underground 2».
- **«NFS Underground 2» ofrece** más variedad y opciones de juego.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Estudio/Compañía:** Applied Atomics/Zoo Digital
- **Distribuidor:** Herederos de Nostromo
- **Nº de DVDs:** 1 **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.hnostromo.com/paginas/software.asp*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 3 (Carrera, Campeonato, Contrarreloj)
- **Vehículos:** 12
- **Circuitos:** 24
- **Multijugador:** No

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 3

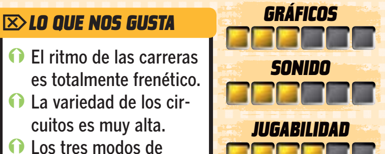
Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- El ritmo de las carreras es totalmente frenético.
- La variedad de los circuitos es muy alta.
- Los tres modos de juego diferentes.
- El estilo «WipeOut».

LO QUE NO NOS GUSTA

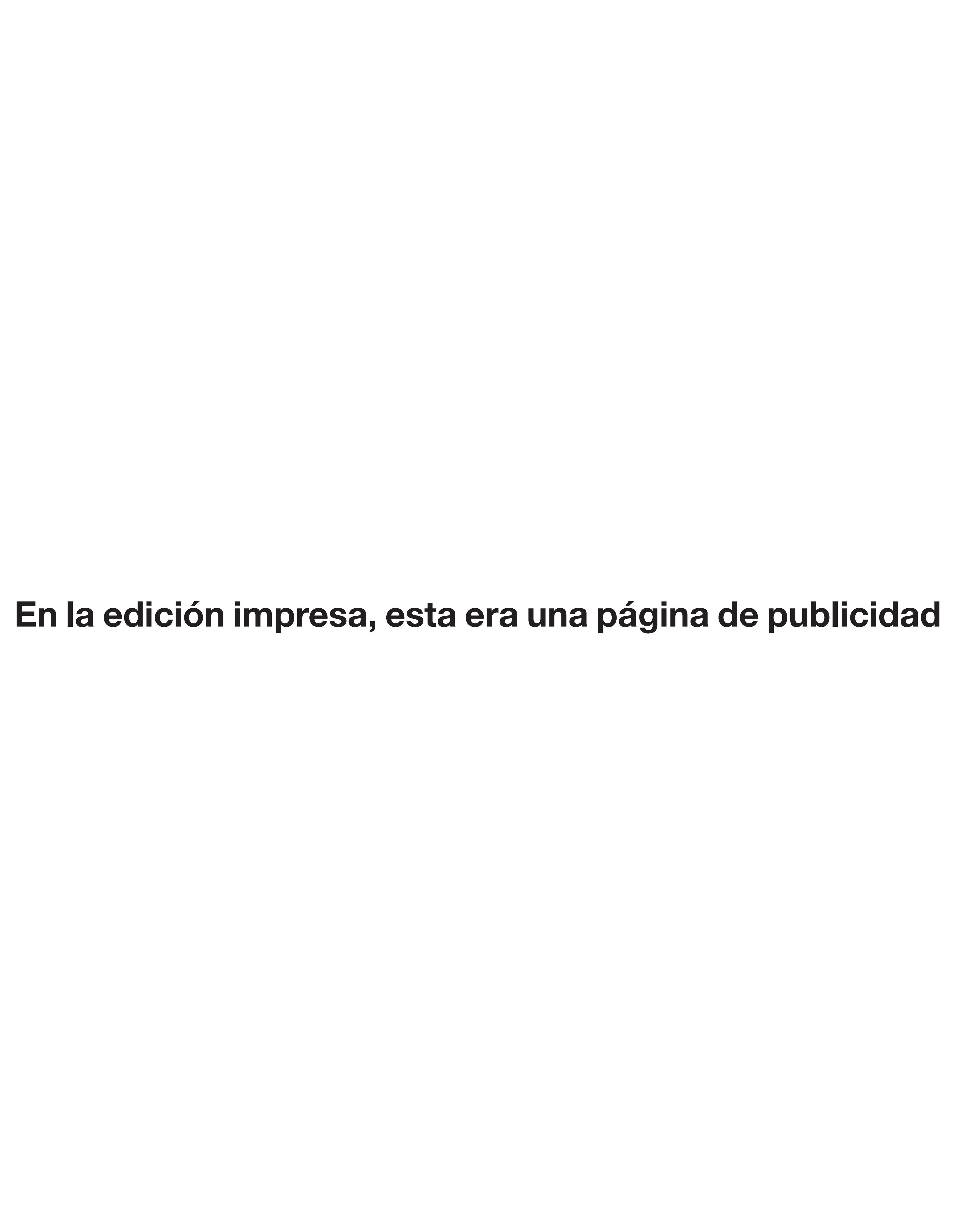
- A la larga se vuelve demasiado repetitivo.
- Se echa de menos un modo multijugador.
- El sistema de control presenta algunos fallos.
- El manido guión.



MODO INDIVIDUAL



DIVERSIÓN A TODA PASTILLA. *Si lo que buscas son carreras y velocidad en estado puro, en un estilo arcade al 100%, aquí las vas a encontrar. Eso sí, no busques nada más porque no lo hay. Ideal si eres un fanático de la velocidad.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!

Próximamente...



CODEGAME PLUS PACK
Pareja de juegazos
Una combinación irresistible la de este pack de Ubisoft, que pone a tu alcance clásicos recientes de la acción y la aventura como «Prince of Persia. Las Arenas del Tiempo» y «Far Cry» al precio de 19,95 €. Dos extraordinarios juegos que iluminan cualquier estante.



LINEAGE II RISE OF DARKNESS
Nuevo paquete
Friendware distribuye una nueva edición muy interesante de «Lineage II», el juego de rol online masivo de NCsoft, que ahora incluye todas sus actualizaciones como la reciente «Chronicle 3», por 29,95 €.



PACK NOVALOGIC 1
¡Se buscan soldados!
Virgin reedita el estupendo juego de acción bélica multijugador «Joint Operations. Typhoon Rising» junto con su expansión «Escalation». Infinidad de batallas y emoción en un único pack, disponible por 24,95 €.



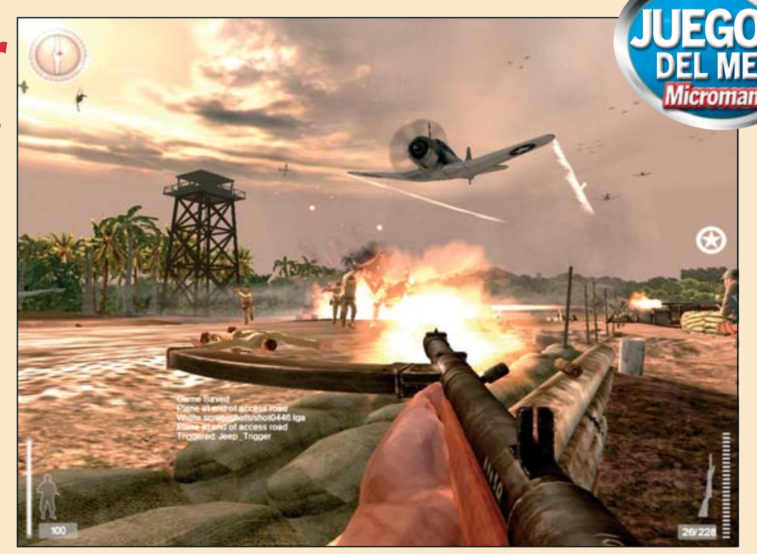
PACK NOVALOGIC 2
Máquinas de guerra
Con este pack podrás volar en el caza de «F22 Lightning 3», el helicóptero de «Comanche 4» o ponerte a los mandos de un tanque en «Armored Fist 3». Su precio es de 24,95 €.

Medal of Honor Pacific Assault
Entre tiros y explosiones

JUEGO DEL MES Micromanía

ANTES DECÍAMOS

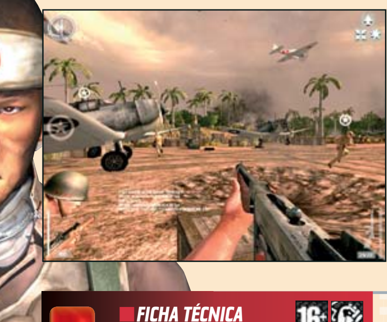
¡Así es la guerra de verdad! Si creías que los nazis eran enemigos temibles, espera a verte en medio del infierno del Pacífico rodeado de japoneses. Acción bélica realista, trepidante, sin un sólo segundo de respiro y una ambientación espectacular. Manejas todo tipo de armas, usas artillería, montas en barcazas, en coches, en avión... Vas a alucinar con la calidad gráfica, con la ambientación, con el sonido 3D, que es impresionante, y con el diseño de las misiones.



▲ Desde un desembarco hasta Pearl Harbor, la jungla, los bombardeos de los zeros... la acción bélica más variada y espectacular a lo largo de trece fases a ritmo de infarto.

AHORA DECIMOS

Poco más de medio año y el juego vuelve al mercado a precio reducido. Excelentes gráficos y uno de los mejores apartados sonoros 3D que puedas disfrutar en un juego de acción enriquecen una ambientación sobresaliente que consigue hacerte olvidar su desarrollo lineal. Un montón de horas de juego y de increíble espectáculo bélico que ahora está a muy buen precio.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+
- **Género:** Acción
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Comentado:** MM 119 (Dic. 2004)
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés
- **Estudio/Compañía:** EA L.A. / EA Games **Distrib.:** Electronic Arts **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.mohes.ea.com

LA ANTIGUA NOTA 97
▶ ES GENIAL ESTAR EN EL INFIERNO. Realista, con una ambientación magnífica y mejor a medida que superas cada misión.



LA NUEVA NOTA 95
▶ GUERRA EN REBAJAS. Un sensacional juego de acción bélica, apasionante y casi novedad. Su oferta actual no debes dejarla pasar.



▲ El avance por la jungla es complicado. Los japoneses se lanzan hacia ti, buscando el cuerpo a cuerpo, a la mínima oportunidad.



▲ Allá donde vayas, te sigue el fuego enemigo: artillería, aviones, explosiones... No tendrás ni un minuto para recuperar el aliento.

FIFA 2005

Simulación 2 – Arcade 1

ANTES DECÍAMOS

Fútbol, fútbol y más fútbol. Torneos y competiciones de todo tipo, siempre sobre césped verde y pegando patadas a un balón. Pero, eso sí, con una enorme base de datos con todos los nombres propios del fútbol internacional: equipos, ligas, jugadores y estadios. La serie «FIFA» nunca ha sido tan real y ahora mejora en aspectos de la jugabilidad: tácticas, presión, estrategia, goles, desmarques... Es más simulador y menos arcade, y sus partidos resultan más reales aunque la física del balón sigue sin estar muy conseguida y técnicamente ya no sorprende tanto.

AHORA DECIMOS

No le des más vueltas: si hace un año correr tras el balón de un lado a otro del césped era muy divertido... ¿Por qué no iba a serlo ahora? Pues añade un precio muy ajustado y tendrás motivos de sobra para disfrutar de esta reedición de «FIFA 2005». Siempre, por supuesto, que no te importe jugar con las plantillas del año pasado. Pero así podrás hacer que tu equipo gane la Liga y hasta la Copa de Europa en tu PC. Aparte de ser un sensacional juego de fútbol, cuenta con una muy amplia y activa comunidad, que sigue generando afición y muchos añadidos.



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Deportivo
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Comentado:** MM 117 (Octubre 2004) **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** EA Sports/ Electronic Arts
- **Distrib.:** Electronic Arts
- **Nº de CDs:** 2 **Lanzamiento:** Ya disponible **Web:** es.easports.com

LA ANTIGUA NOTA: 93 — *POR FIN SIMULADOR. Cuenta con la licencia FIFA pero ahora los partidos son más reales, apasionantes y divertidos.*

LA NUEVA NOTA: 87 — *CALIDAD Y PRECIO. Los datos y plantillas son del año pasado, pero la relación calidad/precio supera cualquier posible inconveniente.*



▲ Como es costumbre en la serie, los estadios, los jugadores y equipos están magníficamente recreados.



▲ En esta entrega se ha mejorado la IA de los jugadores manejados por el ordenador y tiene un control más realista.

Guild Wars Gold Edition

No hay cuotas, sí diversión

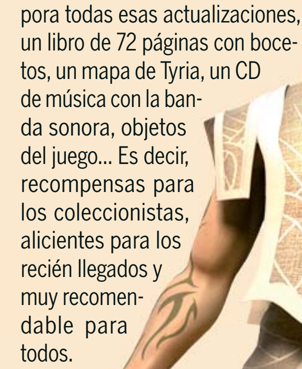
ANTES DECÍAMOS

Defiende Ascalon de la invasión de los Charr y recorre el mundo de Tyria jugando infinidad de misiones que siguen un hilo argumental y permiten ganar experiencia mientras aprendes las habilidades, decisivas en combate, de tu profesión. Un mundo de fantasía medieval en el que los gráficos, el sonido y la ambientación son impresionantes. Está en castellano, es divertido desde el principio y, lo mejor de todo... ¡No hay cuotas mensuales!

AHORA DECIMOS

Después de actualizaciones constantes y una comunidad española activa, el juego se mantiene en primera línea, meses después de su lanzamiento. Ahora, la edición especial de «Guild Wars» incorpora todas esas actualizaciones, un libro de 72 páginas con bocetos, un mapa de Tyria, un CD de música con la banda sonora, objetos del juego... Es decir, recompensas para los coleccionistas, alicientes para los recién llegados y muy recomendable para todos.

▲ Jugar en Tyria es disfrutar de un mundo de gráficos sobresalientes, con entornos variados y los enemigos más impresionantes y con misiones para jugar tú sólo o con tu grupo.

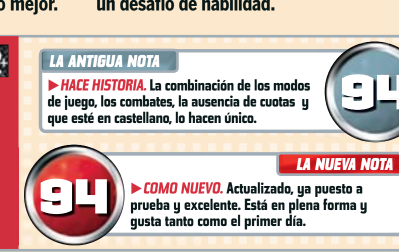


▲ Los más poderosos no son los que más han jugado, sino los que lo han hecho mejor.

▲ Los combates son espectaculares y todo un desafío de habilidad.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Rol Online
- **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Comentado:** MM 126 (Julio 2005) **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** ArenaNet/ NCSoft **Distrib.:** Friendware
- **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** es.guildwars.com



LA ANTIGUA NOTA: 94 — *HACE HISTORIA.* La combinación de los modos de juego, los combates, la ausencia de cuotas y que esté en castellano, lo hacen único.

LA NUEVA NOTA: 94 — *COMO NUEVO.* Actualizado, ya puesto a prueba y excelente. Está en plena forma y gusta tanto como el primer día.

Series clásicas

ACTIVISION	
Call of Duty Juego del Año	29,95€
Day of Defeat	19,95€
Jedi Knight II. Jedi Outcast	19,95€
Jedi Knight II. Jedi Academy	19,95€
Medieval. Total War	19,95€
Medieval. Total War Viking Invasion	19,95€
Return to Castle Wolfenstein	19,95€
Soldier of Fortune 2 Gold Edition	19,95€
Spider-Man. The Movie	19,95€
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	29,95€
X-Men. La Venganza de Lobezno	19,95€
ATARI – ESPECIALES	
Alone in the Dark IV	9,99€
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III Classics	19,95€
Enter the Matrix	29,99€
Neverwinter Nights	19,95€
Tri Pack Montecristo	29,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield 1942	9,95€
Counter Strike Anthology	14,95€
Counter Strike Source	29,95€
ESDLA. El Retorno del Rey	9,95€
ESDLA. La Batalla por la Tierra Media	19,95€
FIFA Football 2005	19,95€
Half-Life Anthology	19,95€
Half-Life 2 GOTY Game of the Year	49,95€
Harry Potter y la Cámara Secreta	9,95€
Harry Potter y la Piedra Filosofal	9,95€
Los Sims Deluxe	19,95€
Los Sims Gigaluxe	49,95€
Medal of Honor Allied Assault	9,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€
Medal of Honor Pacific Assault	19,95€
Need for Speed Underground	9,95€
Sim City 4	19,95€
Total Club Manager 2005	9,95€
FRIENDWARE	
Anno 1602	9,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Comanche 4	9,95€
Delta Force Black Hawk Down	9,95€
Guild Wars Gold Edition	49,95€
Lineage II. The Chaotic Chronicle	29,95€
Midnight Nowhere	19,95€
Port Royale	19,95€
Primitive Wars	19,95€
Roller Coaster World 2	19,95€
Team Factor	19,95€
Trainz 2004 Edición de Coleccionista	29,95€
Victoria: Un Imperio Bajo el Sol	19,95€
FX INTERACTIVE - FX PREMIUM	
Apache vs Havoc	9,95€
Hollywood Monster	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
Imperivm II Edición Oro	9,95€
Imperivm III. GBR	9,95€
Pro Race Driver	9,95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9,95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Tzar. Los Dominios de la Magia	9,95€
Patrician III. Imperio de los Mares	9,95€
NOBILIS IBÉRICA – NUEVO PRECIO	
Chaser	29,90€
Europa 1400	29,90€
Silent Storm	29,90€
Spellforce: The Order of Dawn	34,90€
Spellforce Gold	39,95€
Un Vecino Infernal (I y II)	29,99€
MICROSOFT	
Rise of Nations Gold	49,99€
Age of Mythology Gold	49,99€
PLANETA DE AGOSTINI – RED COLLECTION	
Command & Conquer Renegade	9,95€
Need for Speed Porsche 2000	9,95€
SimCity 3000 World Edition	9,95€
Shogun Total War	9,95€
Theme Hospital	9,95€
Theme Park	9,95€
The Westerner	9,95€
Tiger Woods PGA Tour 2001	9,95€
PROEIN – XTREME/ESPECIALES	
Commandos Saga	29,95€
Conflict Desert Storm	17,95€
Cossacks Gold Edition	12,95€

Series clásicas

PROEIN – XTREME/ESPECIALES

Quake III: Arena	17,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€
Tomb Raider. El Ángel de la Oscuridad	19,95€
Tony Hawk's Pro Skater 3	17,95€
Praetorians	19,95€

PUNTO SOFT

Close Combat V	12€
Echelon Wind Warriors	19,95€
Enigma. Rising Tide	19,95€
Enigma Rising Tide Gold	29,95€
Myst	12€
Prince of Persia 3D	12€
Rayman Gold	12€
Strategic Command	19,95€

TAKE 2

Vietcong Purple Haze	29,99€
Serious Sam: The 2nd Encounter	19,99€
Grand Theft Auto 3	19,99€
Grand Theft Auto. Vice City	19,99€
Mafia	19,99€
Midnight Club II	19,99€
Stronghold Crusader Deluxe	19,99€
Stronghold Crusader	19,99€
Vietcong	19,99€
Vietcong: Purple Haze	19,99€
Trópico 2: Pirate Cove	19,99€

THQ

Broken Sword. El Sueño del Dragón	9,95€
Buscando a Nemo	9,95€
Warhammer 40.000 Firewarrior	9,95€

UBI SOFT – CODEGAME

Age of Empires Gold	9,95€
Battle Realms	19,95€
Chessmaster 9000	9,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Dungeon Siege	9,95€
Flight Simulator 98	9,95€
IL-2 Sturmovik	9,95€
Mechwarrior 4 Vengeance	9,95€
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon	9,95€
Pandora´s Box	9,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Pack Prince of Persia + XIII	19,95€
Splinter Cell	9,95€
XIII	9,95€

VIRGIN PLAY

Baldur's Gate	11,95€
Carmageddon II. Carpocalypse Now	7,95€
Carmageddon TDR 2000	7,95€
Classics Collection (Sin, Herectic II...)	19,95€
Eurofighter Typhoon	7,95€
Expendable	7,95€
Fallout Compilation	17,95€
Icewind Dale + Heart of Winter	14,95€
Icewind Dale Compilation	59,95€
Iron Storm	19,95€
Max Payne	17,95€
Offroad	7,95€
Pack Aventura	19,95€
Pack Estrategia	19,95€
Pack Sports	14,95€
Pack Haegemonia + War & Peace	14,95€
Pack Iron Storm + Corsarios Gold	14,95€
Painkiller Black Edition	39,95€
The Omega Stone	14,95€
Tripack Adventure	14,95€
Syberian Collector's Edition	29,95€

VIVENDI – BEST SELLER

Aliens vs Predator 2	14,95€
Diablo II	14,95€
Empire Earth EE	14.95€
Ground Control II: Operation Exodus	14.95€
Half-Life	14,95€
Nascar 4	14,95€
No Ones Lives Forever 2	14,95€
Pack SWAT	12,99€
Pack Tolkien	39,95€
Starcraft + Brood War	14,95€
The Thing	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€

ZETA GAMES – TITANIUM

American Conquest	14,95€
Blitzkrieg	14,95€
Cossacks Anthology	29,95€
Cultures II	9,95€
Etherlords	9,95€
Hover Ace	9,95€
Industry Giant II	9,95€
S.W.I.N.E	9,95€

Pariah
Pack Virgin Play PC 1 Navidad 2005

(Incluye Pariah + Cops 2170 + SiN + Dark Reign + Heretic 2+ Sanghai + Wizards & Warriors)

Acción navideña

ANTES DECÍAMOS

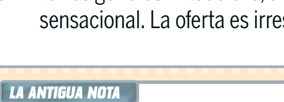
Un médico metido a héroe es el protagonista de la historia de ciencia-ficción que presenta «Pariah» y que consta de dieciocho misiones, un excelente modo multijugador y un sencillo pero potente editor de escenarios. Su desarrollo clásico, con buenos detalles, –como las mejoras de las armas o el manejo de vehículos– se combina con una calidad técnica variable, pero sin que falte la acción ni un sólo segundo. Si buscas acción, y sólo eso, no te defraudará.

AHORA DECIMOS

Apenas unos meses después de su lanzamiento «Pariah» sale reeditado, no sólo manteniendo todo su valor original, –con un estupendo acabado técnico e interesante trasfondo– sino con el apoyo de una muy activa comunidad de aficionados, que aportan nuevos añadidos sin parar . Un estupendo juego de acción que regresa integrado en un pack, junto con una selección de seis clásicos de varios géneros. Y todo ello, a con un precio sensacional. La oferta es irresistible.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+
- Género: Acción
- PVP Rec.: 24,95 € (pack)
- Com.: MM 126 (Julio 2005)
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Groove/Hip Interactive
- Distrib.: Virgin Play
- Nº de CDs: 11 (pack completo)
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.pariahgame.com




LA ANTIGUA NOTA 86

▶ACCION SIN CONCESIONES. Ábrete camino a tiro limpio. Algo corto pero con un par de modos de juego multijugador muy buenos.



LA NUEVA NOTA 90

▶ UN MAGNIFICO JUEGO de acción que sigue al día y regresa con un completísimo contenido extra a un precio sensacional.



▲ Aunque algunos escenarios interiores están algo vacíos, hay entornos exteriores magníficos.



▲ La acción de «Pariah» incluye vehículos, un amplio arsenal y se desarrolla con argumento sugerente.

Prince of Persia
El Alma del Guerrero

El príncipe más oscuro



▲ Plataformas, puzzles, combate abierto con dagas y espadas, sigilo... la acción cambia a menudo pasando por todas sus formas imaginables. Imposible aburrirse.



▲ El diseño de los escenarios es total, pero no tendrás mucho tiempo para recrearte...



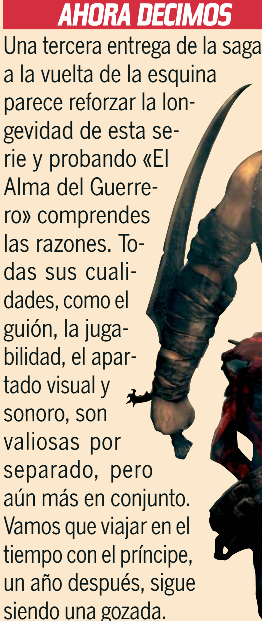
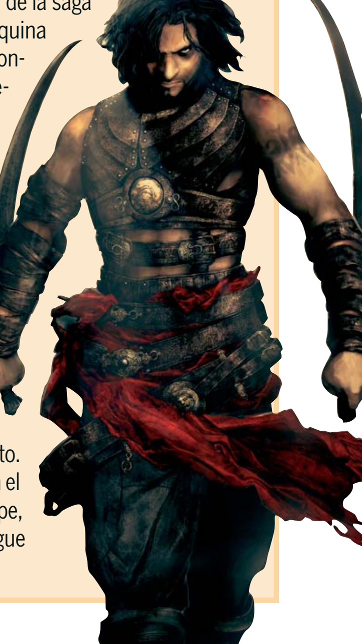
▲ Decenas de combos y movimientos hacen de la lucha en un espectáculo increíble.

ANTES DECÍAMOS

Viajes en el tiempo, luchas a espada, puzzles, un argumento complejo y detallado... poco a poco te das cuenta de que esta es una aventura completísima. Tiene unas cuantas pegas –las cámaras te pueden despistar y la dificultad a veces se dispara– pero en cuestión de gráficos, animaciones y, lo mejor de todo, su jugabilidad, es una joya. Se trata del capítulo más sangriento de la saga, pero si disfrutas del combate, te divertirás hasta el final.

AHORA DECIMOS

Una tercera entrega de la saga a la vuelta de la esquina parece reforzar la longevidad de esta serie y probando «El Alma del Guerrero» comprendes las razones. Todas sus cualidades, como el guión, la jugabilidad, el apartado visual y sonoro, son valiosas por separado, pero aún más en conjunto. Vamos que viajar en el tiempo con el príncipe, un año después, sigue siendo una gozada.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- Género: Acción/ Aventura
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 119 (Dic. 2004)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Comp.: Ubisoft Montreal
- Distrib.: Ubisoft
- Nº de CDs: 3
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.princeofpersiagame.com

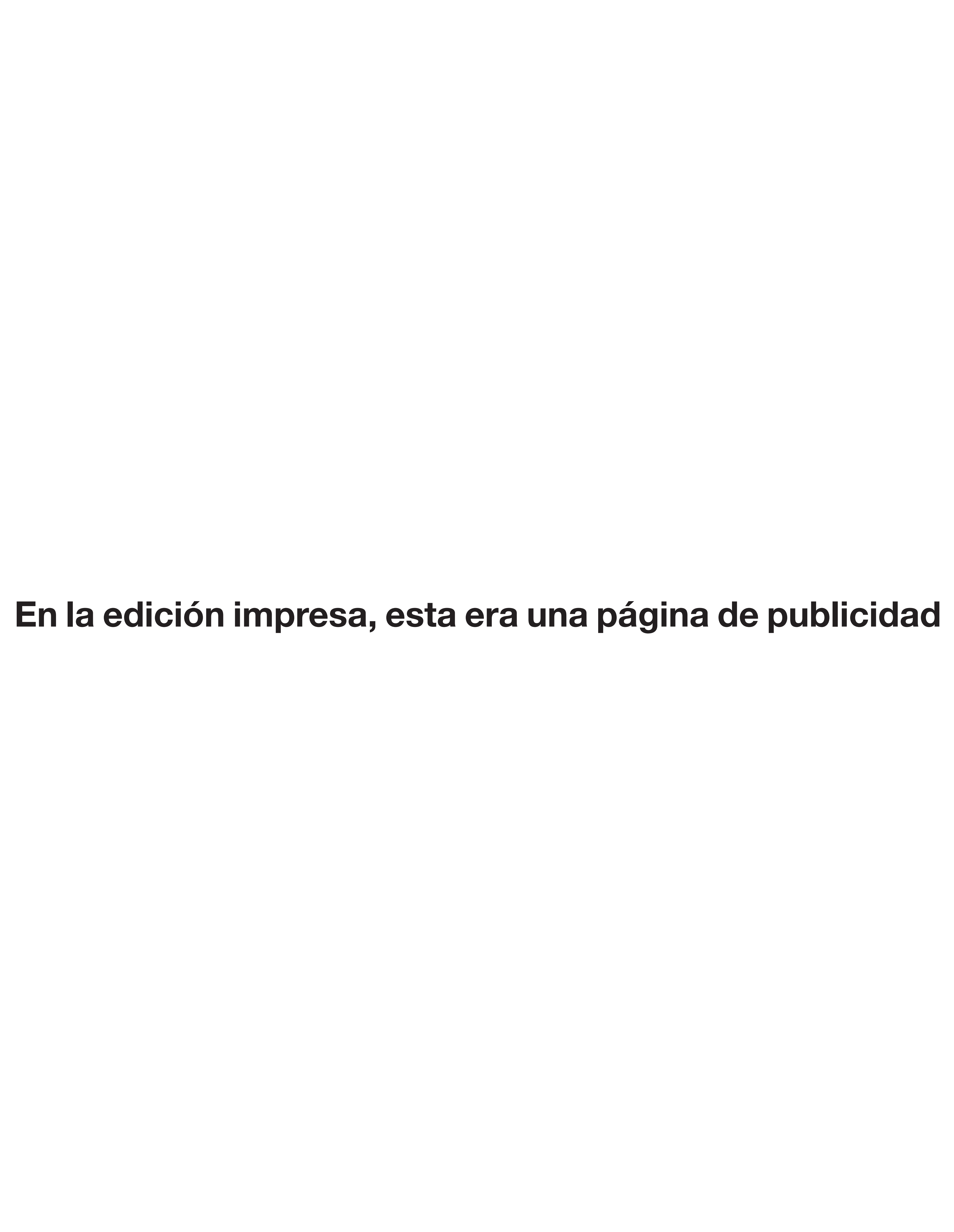
LA ANTIGUA NOTA 96

▶SORPRENDENTE. La acción, brutal; el guión, excelente, sobresaliente en el apartado técnico y jugabilidad a prueba de bombas.



LA NUEVA NOTA 92

▶AUNQUE LA SERIE SIGUE AVANZANDO deja un rastro de extraordinarias entregas, como ésta, a las que el tiempo no resta ni pizca de valor.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

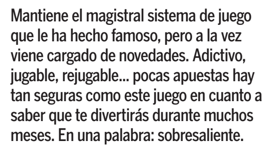
Continúa el desfile de juegazos, así que es normal que en la redacción estemos un poco revolucionados probando y disfrutando de tanto título sobresaliente, y que haya desplazamientos y nuevas entradas en la lista.



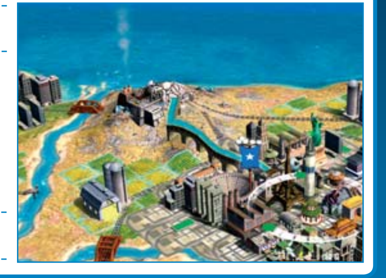
1 Civilization IV

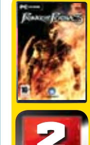
Estrategia · Firaxis/2K Games · Take 2 · 49,99 €

Mantiene el magistral sistema de juego que le ha hecho famoso, pero a la vez viene cargado de novedades. Adictivo, jugable, rejugable... pocas apuestas hay tan seguras como este juego en cuanto a saber que te divertirás durante muchos meses. En una palabra: sobresaliente.



Comentado en Micromanía 131
Puntuación: 96

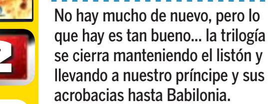




2 Prince of Persia 3

Estrategia · Ubisoft Montreal · Ubisoft · 44,95€

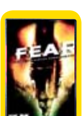
No hay mucho de nuevo, pero lo que hay es tan bueno... la trilogía se cierra manteniendo el listón y llevando a nuestro príncipe y sus acrobacias hasta Babilonia.



Comentado en Micromanía 131
Puntuación: 94



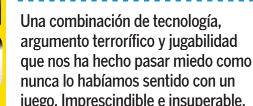




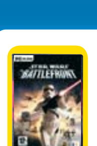
3 F.E.A.R.

Acción · Monolith · Vivendi · 49,99 €

Una combinación de tecnología, argumento terrorífico y jugabilidad que nos ha hecho pasar miedo como nunca lo habíamos sentido con un juego. Imprescindible e insuperable.



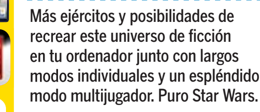
Comentado en Micromanía 129
Puntuación: 99



8 SW: Battlefront II

Acción · Pandemic/LucasArts · Activision · 49,95 €

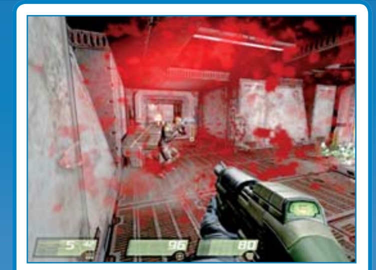
Más ejércitos y posibilidades de recrear este universo de ficción en tu ordenador junto con largos modos individuales y un espléndido modo multijugador. Puro Star Wars.



Comentado en Micromanía 131
Puntuación: 93







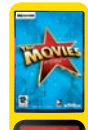


9 Quake 4

Acción · Raven/Id · Activision · 54,95 €

Cinematográfico, emocionante, espectacular, un diseño de escenarios y enemigos increíble... tardó en llegar, pero lo hizo entrando por la puerta grande...

Comentado en Micromanía 130
Puntuación: 94



10 The Movies

Gestión · Lionhead · Activision · 54,95€

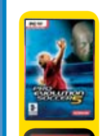
Es divertido, variado, realmente original y parece que tendrá una vida muy larga. Crea, edita, dobla tus cortos... y compártelos con el resto del mundo. ¡Genial!



Comentado en Micromanía 131
Puntuación: 95







11 Pro Evo Soccer 5

Deportivo · KCET/Konami · Konami · 39,95 €

No hay que darle más vueltas es el rey del género. Su nueva versión no trae grandes novedades, pero sí suficientes como para permitirle retener el trono sin problemas.

Comentado en Micromanía 130
Puntuación: 90



La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia — Age of Empires III

Ensemble/Microsoft · Microsoft · 59,99 €

Elevado nivel técnico, toda la jugabilidad y virtudes de la serie potenciadas con algunas novedades muy originales... Imprescindible.

Comentado en MM 130 · Puntuación: 94

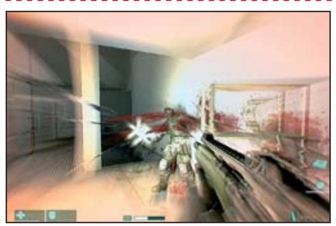


Acción — F.E.A.R.

Monolith · Vivendi · 49,99 €

Por jugabilidad, argumento, ambientación y tecnología se trata sin duda del mejor juego de acción de los últimos tiempos. Costará superarlo.

Comentado en MM 129 · Puntuación: 99

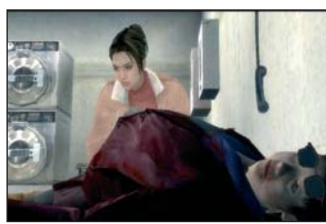


Aventura — Fahrenheit

Quantic Dream/Atari · Atari · 39,90 €

Hacía años que no veíamos una aventura tan completa, variada y, sobre todo, revolucionaria. El género ha encontrado un nuevo camino a seguir.

Comentado en MM 128 · Puntuación: 90



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Imperivm III Premium (+12)	Estrategia	FX Interactive
2. Los Sims 2: Noctámbulos (+12)	Simulación	Electronic Arts
3. Total Club Manager 06 (+3)	Estrategia	Electronic Arts
4. FIFA 06 (+3)	Simulación	Electronic Arts
5. Los Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
6. Los Sims Deluxe Classics (+7)	Simulación	Electronic Arts
7. Batalla por la Tierra Media (+12)	Estrategia	Electronic Arts
8. Los Sims 2: Universitarios (+12)	Simulación	Electronic Arts
9. F.E.A.R. (+18)	Acción	Vivendi
10. Los Sims Animales Classics (+7)	Simulación	Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Octubre de 2005.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. Football Manager 2006 (+3)	Estrategia	Sega
2. Call of Duty 2 (+16)	Acción	Activision
3. Civilization (+12)	Estrategia	Activision
4. Age of Empires III (+12)	Estrategia	Microsoft
5. Star Wars: Battlefront 2 (+12)	Acción	LucasArts
6. The Sims 2: Nightlife (+12)	Simulación	Electronic Arts
7. X3: Reunion (+12)	Simulación	Koch Media
8. F.E.A.R. (+18)	Acción	Vivendi
9. Quake IV (+18)	Acción	Activision
10. Rome TW Barb. Inv. (+12)	Estrategia	Activision

* Datos elaborados por ChartTrack para ELSPA (UK) Ltd. correspondientes a la 2ª semana de Noviembre de 2005.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. Civilization IV (+12)	Estrategia	Activision
2. World of Warcraft (+12)	Rol Online	Vivendi
3. Age of Empires III (+12)	Estrategia	Microsoft
4. Star Wars: Battlefront 2 (+12)	Acción	LucasArts
5. H. Pott. & the Goblet of Fire (+7)	Acción	Electronic Arts
6. The Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
7. The Sims 2: Nightlife (+12)	Simulación	Electronic Arts
8. Nancy Drew (+3)	Aventura	Her Interactive
9. Call of Duty 2 (+16)	Acción	Activision
10. The Movies (+12)	Gestión	Activision

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Noviembre de 2005.

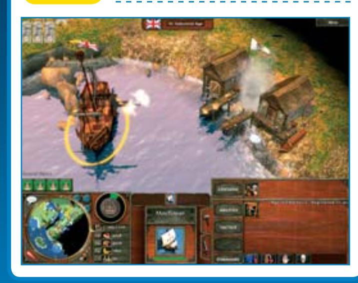
Age of Empires III

4

Estrategia · Ensemble/Micr. · Microsoft · 59,99 €

Una jugabilidad repleta de novedades y un nivel técnico espectacular permite devolver a esta clásica serie de estrategia el máximo protagonismo.

Comentado en Micromanía 130
Puntuación: 94





Call of Duty 2

5

Acción · I. Ward/Activision · Activision · 49,95 €

Más realismo, mayor libertad de acción, modos multijugador remozados, campañas no lineales... la continuación de este título de acción bélica es sobresaliente.

Comentado en Micromanía 130
Puntuación: 98

King Kong

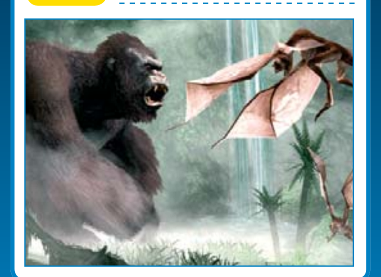


6

Acción · Ubisoft Budapest · Ubisoft · 44,95€

No se puede negar su enorme espectacularidad, así como la oportunidad única de controlar a un mono de 25 toneladas. Toda una película proyectada en tu monitor.

Comentado en Micromanía 131
Puntuación: 90





Black & White 2



7

Estrategia · Lionhead/EA · EA · 49,95 €

Conviértete en un dios y guía con mano firme el destino de tu pueblo. El original parecía difícil de superar, pero Molyneux se las ha apañado para volver a impresionarnos.

Comentado en Micromanía 129
Puntuación: 94

Fahrenheit



12

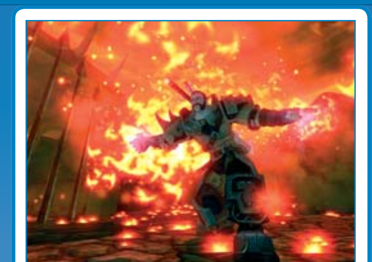
Aventura · Q.Dream/Atari · Atari · 39,90 €

Una aventura llena de sorpresas, con un argumento y un desarrollo que enganchan desde el principio. Una vez sumergido en la misteriosa trama no podrás abandonarla.

Comentado en Micromanía 128
Puntuación: 90







Fable



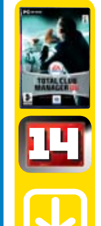
13

Rol · Big Blue Box/Lionhead · Microsoft · 49,95 €

Profundidad de juego, una historia genial y una enorme libertad de acción... Parece que la espera por este fantástico juego de rol sí que ha merecido la pena.

Comentado en Micromanía 129
Puntuación: 90

Total C. Manager 06



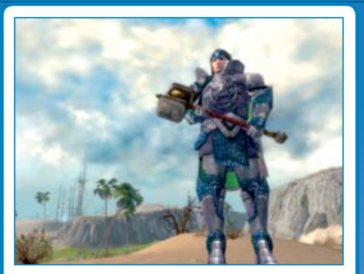
14

Dep. Manager · EA Sports · EA · 19,95 €

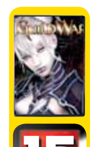
Está claro, es la mejor opción para aquellos que busquen involucrarse más en el deporte del fútbol. Sencillo de manejar, riguroso, profundo, completísimo...

Comentado en Micromanía 130
Puntuación: 90





Guild Wars



15

Rol Online · ArenaNet/NCsoft · Friendware · 44,95 €

El juego de NCsoft ha conquistado a miles de jugadores que han visto en él una gran combinación de tecnología, jugabilidad y trasfondo. Hay Tyria para mucho rato.

Comentado en Micromanía 126
Puntuación: 94

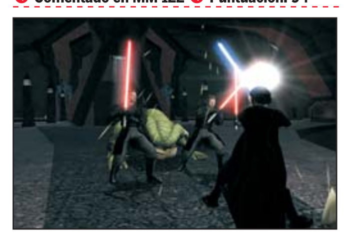
Rol

Caballeros de la Antigua República II

LucasArts · Activision · 49,95 €

El segundo capítulo de la saga es nuestra nueva referencia al combinar con maestría la magia del rol, la ciencia ficción y el universo de Star Wars.

Comentado en MM 122 · Puntuación: 94



Velocidad

TOCA Race Driver 2

Codemasters · Proein · 19,95 €

Poco a poco, el género de la velocidad adquiere su entidad en PC, y es con juegos como «TOCA Race Driver 2» con los que no pensamos pisar el freno.

Comentado en MM 112 · Puntuación: 90



Simulación

Silent Hunter III

Str.Simulations/Ubisoft · Ubisoft · 19,95 €

Tan realista como jugable, este simulador es un gran ejemplo de cómo atraer nuevos aficionados y satisfacer a los veteranos. Realmente soberbio.

Comentado en MM 125 · Puntuación: 92



Deportivos

Pro Evolution Soccer 4

KCET/Konami · Konami · 19,95 €

Los chicos de Konami volvieron a salirse hace unos meses con su último capítulo de la serie «Pro Evo Soccer». Sin duda alguna, el mejor juego de fútbol.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 94



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

Los ultimos lanzamientos ya empiezan a hacerse notar en la lista, con dos entradas fulgurantes. Y estamos seguros de que el mes que viene caerán unas cuantas más.

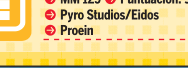


1 Empire Earth II

28% de las votaciones
= MM 124 · Puntuación: 95 · Mad Doc/Sierra · Vivendi



2 Imperial Glory
25% de las votaciones
= MM 125 · Puntuación: 90 · Pyro Studios/Eidos · Proein





3 Black & White 2
20% de las votaciones
N MM 129 · Puntuación: 95 · Lionhead · Electronic ArtsX

4 Rome Total War
17% de las votaciones
= MM 117 · Puntuación: 96 · Creative Assembly/Activision · Activision

5 Los Sims 2
10% de las votaciones
N MM 117 · Puntuación: 94 · Maxis · Electronic Arts

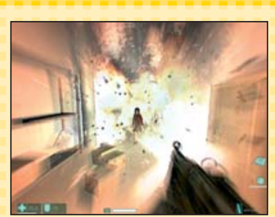
Acción

Tal y como esperábamos, «F.E.A.R.» ha hecho una entrada espectacular en la lista. Lo que nos preguntamos ahora es cuanto tiempo aguantará «Half-Life 2» el tirón.



1 Half-Life 2

24% de las votaciones
= MM 119 · Puntuación: 98 · Valve/Sierra · Vivendi



2 F.E.A.R.

22% de las votaciones
N MM 129 · Puntuación: 99 · Monolith/Sierra · Vivendi



3 Total Overdose
20% de las votaciones
↓ MM 129 · Puntuación: 82 · Deadline Games/Eidos · Proein

4 Grand Theft Auto San Andreas
18% de las votaciones
↓ MM 126 · Puntuación: 95 · Rockstar/Take 2 · Take 2

5 Call of Duty 2

16% de las votaciones
N MM 130 · Puntuación: 98 · Infinity Ward/Activision · Activision

Aventura

La última entrega de la serie «Myst» cuanta cada vez con más adeptos, aunque no parece que peligre la primera posición de «Fahrenheit».



1 Fahrenheit
35% de las votaciones
= MM 128 · Puntuación: 90 · Quantic Dream · Atari



2 Myst V. End of Ages
20% de las votaciones
↑ MM 128 · Puntuación: 88 · Cyan Worlds · Ubi Soft



3 The Moment of Silence
19% de las votaciones
↓ MM 123 · Puntuación: 83 · House of Tales · Friendware

4 Still Life
16% de las votaciones
N MM 123 · Puntuación: 80 · Microids/Zoo Digital · Virgin Play

5 Leisure Suit Larry Magna Cum Laude
10% de las votaciones
↓ MM 118 · Puntuación: 88 · High Voltage/Sierra · Vivendi

Rol

«Dungeon Siege 2» gana posiciones y este mes, por primera vez en mucho tiempo, el rol "clásico" supera en la clasificación al rol online. ¿Durará mucho?



1 Fable The Lost Chapters
30% de las votaciones
= MM 129 · Puntuación: 90 · Big Blue Box/Lionhead · Microsoft



2 Dungeon Siege 2
27% de las votaciones
↑ MM 130 · Puntuación: 92 · Gas Powered Games/Microsoft · Microsoft



3 World of Warcraft
22% de las votaciones
↓ MM 122 · Puntuación: 94 · Blizzard/Vivendi · Vivendi

4 Guild Wars
15% de las votaciones
= MM 126 · Puntuación: 94 · NCSoft · Friendware

5 City of Heroes
6% de las votaciones
N MM 122 · Puntuación: 87 · Cryptic Studios/NCSoft · Friendware

Velocidad

No hay novedades a la venta, así que tampoco hay incorporaciones en la lista. Sólo unos cuantos ajustes en las posiciones de vuestros juegos de carreras favoritos.



1 Moto GP 3 Ultimate Racing Technology
27% de las votaciones
= MM 128 · Puntuación: 91 · Climax/THQ · THQ



2 S.C.A.R.
19% de las votaciones
↑ MM 128 · Puntuación: 90 · Milestone/BlackBean Games · Planeta Interactive



3 Trackmania Sunrise
20% de las votaciones
↓ MM 129 · Puntuación: 89 · Nadeo · Nobilis

4 Need For Speed Underground 2
19% de las votaciones
↑ MM 117 · Puntuación: 93 · EA Games · Electronic Arts

5 Juiced
15% de las votaciones
↓ MM 125 · Puntuación: 92 · Juice Games/THQ · THQ




El espontáneo

"¿Porqué nos hacen esperar tanto para juegos que se anuncian con años de antelación?"

N. Kidman (Elda, Alicante)

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Simulación

Al igual que sucede con la velocidad, no hay nuevas simulaciones que puedan variar vuestros gustos, así que tampoco este mes tenemos demasiados cambios.

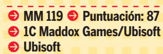




1 Silent Hunter III
➔ 28% de las votaciones
- MM 125 ➔ Puntuación: 92
- Strategic Simulations
- Ubisoft





2 Pacific Fighters

➔ 26% de las votaciones
- MM 119 ➔ Puntuación: 87
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft





3 Lock On: Air Combat Simulation

➔ 19% de las votaciones
- MM 108 ➔ Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft




4 X2: La Amenaza

➔ 18% de las votaciones
- MM 123 ➔ Puntuación: 84
- Egosoft/Enlight
- LudisGames




5 X-Plane Flight Simulator v.8
➔ 9% de las votaciones
- MM 126 ➔ Puntuación: 86
- Laminar Research
- Friendware

Deportivos

Han bastado dos meses para poner la lista patas arriba. Cinco novedades casi consecutivas que hablan a las claras del estupendo momento de forma que vive el género.






1 FIFA 06
➔ 32% de las votaciones
- MM 129 ➔ Puntuación: 87
- EA Sports
- Electronic Arts






2 NBA LIVE 06
➔ 28% de las votaciones
- MM 130 ➔ Puntuación: 94
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts






3 Pro Evolution Soccer 5
➔ 21% de las votaciones
- MM 130 ➔ Puntuación: 89
- KCET/Konami
- Konami




4 Madden NFL 06

➔ 10% de las votaciones
- MM 129 ➔ Puntuación: 89
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts




5 Tiger Woods PGA Tour 06
➔ 9% de las votaciones
- MM 130 ➔ Puntuación: 87
- EA Canada/EA Sports
- Electronic Arts

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Warcraft III	2 Civilization III	3 Age of Empires II
40% de las votaciones	32% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 90	Comentado en MM 87	Comentado en MM 59
Puntuación: 92	Puntuación: 90	Puntuación: 92
Blizzard	Firaxis	Firaxis

Acción



1 Doom 3	2 Half-Life 2	3 Far Cry
47% de las votaciones	30% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 116	Comentado en MM 119	Comentado en MM 110
Puntuación: 98	Puntuación: 98	Puntuación: 97
Proein	Valve	Ubisoft

Aventura



1 Monkey Island 4	2 Syberia	3 Sam & Max
42% de las votaciones	22% de las votaciones	20% de las votaciones
Comentado en MM 70	Comentado en MM 92	Coment. en MM 70 (2ª Ep)
Puntuación: 89	Puntuación: 85	Puntuación: 95
LucasArts	Microïds	LucasArts

Rol



1 Diablo II	2 Baldur's Gate II	3 Neverwinter N.
45% de las votaciones	30% de las votaciones	25% de las votaciones
Comentado en MM 67	Comentado en MM 50	Coment. en MM 80
Puntuación: 85	Puntuación: 91	Puntuación: 91
Blizzard	Bioware	Bioware

Velocidad



1 Grand Prix 4	2 Need For Speed	3 Moto GP 2
34% de las votaciones	31% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 107	Comentado en MM 102
Puntuación: 90	Puntuación: 88	Puntuación: 88
Microprose	EA Games	Climax

Simulación



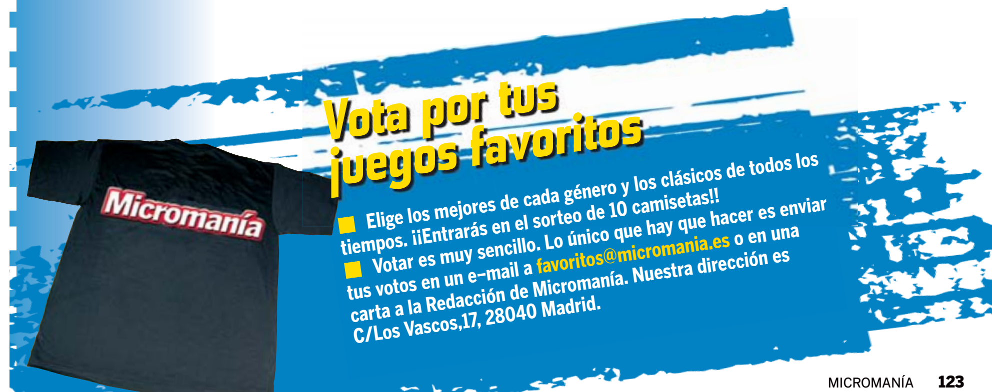
1 IL-2 Sturmovik	2 Silent Hunter II	3 Combat F.Sim. 2
40% de las votaciones	33% de las votaciones	27% de las votaciones
Comentado en MM 83	Comentado en MM 84	Comentado en MM 70
Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 90
1C/Maddox Games	SSI/Ubisoft	Microsoft

Deportivos



1 Virtua Tennis	2 FIFA 2002	3 PC Fútbol 2001
42% de las votaciones	35% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 80	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 71	Puntuación: 86
Sega	EA Sports	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.





F.E.A.R.
First Encounter Assault Recon
La niña de tus ojos

Los fenómenos paranormales que se venían sucediendo últimamente han hecho necesario la creación de un equipo de fuerzas especiales entrenado para enfrentarse a este tipo de situaciones. Su nombre es F.E.A.R., y muy pronto tendrá que afrontar la experiencia más extraña y peligrosa de toda su historia.

Un ejército de clones creados por una poderosa compañía tecnológica se ha sublevado bajo las órdenes de su comandante, Paxton Fettel. Han tomado a varios empleados como rehenes y, por el momento, no se conocen sus intenciones. El grupo F.E.A.R. ha sido enviado para poner fin a esta situación. Y tú eres su hombre punta.

Intervalo 1: EL COMIENZO

Para detener la revuelta, hay que acabar con Fettel, que tiene a los clones bajo su mando. Inteligencia informa que se encuentra en un edificio abandonado.

Se trata de establecer contacto, así que no vas a encontrar a ningún enemigo en esta primea misión. Al final, tendrás un encuentro con Fettel... Luego, reúnete con el grupo.

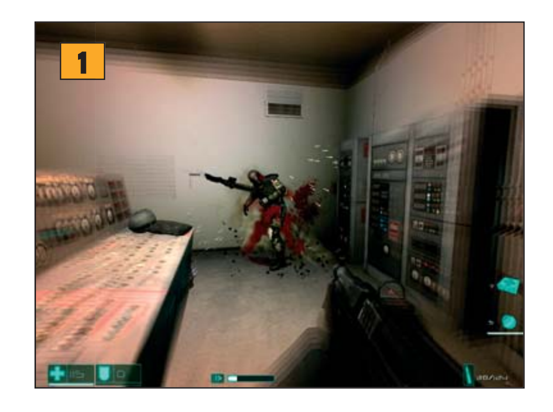
Intervalo 2: LA INICIACIÓN

Fettel ha escapado y tienes un cadáver sin identificar. Un grupo de clones está aislado en una planta de residuos. Debes investigarlo.

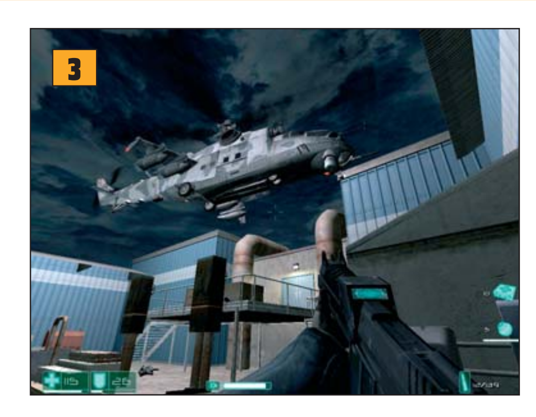
Nada más empezar, te encuentras con el primer obstáculo. Un portón cerrado. Métete entre los contenedores y, además de encontrar un potenciador de reflejos, activa el control de la puerta. Baja para reunirte con el equipo... O lo que queda de él. Al parecer los soldados recibieron la visita de una pequeña niña...

La situación es un caos, así que lo mejor que puedes hacer es buscar a los supervivientes. Dentro, encontrarás a los primeros enemigos. Llegarás a un callejón sin salida, pero hay una ventana por la que puedes saltar.

Sigue avanzando y encargándote de los soldados. Por el camino, recoge de las oficinas todos los objetos. También podrás hacerte con un fusil de asalto. Más adelante, terminarás en un almacén dominado por un par de balcones. En uno de ellos, una palanca te permitirá mover un contenedor para que ac-







(1) La "cámara lenta" es imprescindible contra los enemigos más duros, pero vigila la barra. **(2)** Los sustos que llevas en este juego son considerables. Como alumbrar un lugar y ver a alguien en la pared. ¡Prepárate! **(3)** Si ves un helicóptero en el cielo y no es de los tus muchachos, mal asunto. Es posible que haya tropas en camino. **(4)** Paxton Fettel será uno de tus objetivos más escurridizos. Estarás pisándole los talones en todo momento. **(5)** Las granadas son útiles para acabar con enemigos pesados o con varios soldados agrupados.



túe como puente. Aún tendrás que enfrentarte a unos cuantos clones más para completar la fase y por fin conocerás a la niña... Alma.

Intervalo 3: ESCALADA

El satélite ha encontrado a Fettel, que se encuentra en tus inmediaciones. Detenlo a toda costa e investiga qué le ha ocurrido a tu compañero, Jankowski.

INFILTRACIÓN

El primer obstáculo es un puente móvil. Oriéntalo correctamente accionando la palanca en la cabina de control. Fíjate, mientras avanzas, para no dejarte por ahí el potenciador de salud. Más adelante, tras acabar con varios clones, llegarás a una zona cerrada. Para seguir tienes que romper el candado de una de las puertas y, a partir de ahí, tendrás varios encuentros con clones.

RESISTENCIA PESADA

Un gran patio exterior, con varios tanques y una pasarela, es el escenario que te espera a continuación. Y además con muchos soldados enemigos. Busca por el suelo porque encontrarás una escopeta y –en el interior de un taque vacío– un potenciador de reflejos. Casi al instante te toparás con un puente. Tírate al fondo y sube por la escalera para llegar a la llave de paso. Con ella, inundarás la zona y podrás alcanzar el otro lado.

Un par de encuentros más y recogerás tus primeras minas. Te harán falta, créenos. Después, te encontrarás, con un soldado con armadura pesada y podrás comprobar que en combate es como enfrentarse a un carro blindado.

Un poco más adelante, debajo de una escalera, podrás coger un potenciador de salud. Luego, elimina a un par de soldados clon más y llegarás a una zona cerrada con un contenedor de agua. Tírate y gira la llave de paso. Otra zona se llenará de agua y te permitirá seguir avanzando. Tras presenciar una escena en la que verás a Fettel interrogando a un tal Moony, entra por la rejilla del suelo.

Quiz 1

¿Cómo se llama el comandante de los replicantes renegados al que debes buscar?

- **A.** Jankowski.
- **B.** Paxton Fettel.
- **C.** Harlan Wade.

AGUA CONTAMINADA

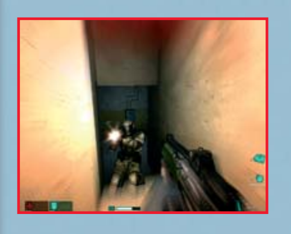
Tras un buen trecho repleto de sustos llegarás junto al Sr. Moony. Por el trayecto, hay un potenciador de salud que se coge en un túnel de alcantarilla al que se accede bajando por una escalera.

El Sr. Moony –ya agonizando– te dirá que Fettel está buscando a una niña, Alma. Justo en ese momento caerás en una emboscada. Tras la escaramuza el camino es muy directo. Unos cuantos corredores, pasarelas y puertas después, llegarás a la siguiente zona.

TODOS SALEN

Subiendo la escalera del principio, verás a un clon colocando minas. Pronto llegarás a ese corredor. ▶▶

ARMAMENTO LIGERO





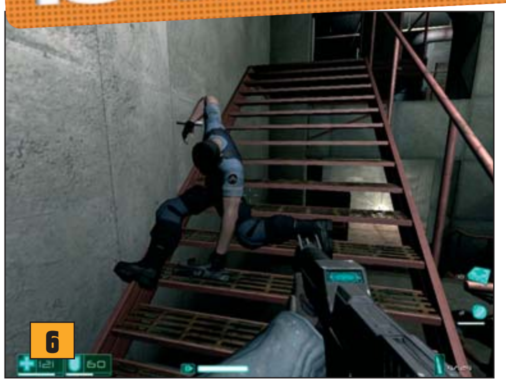
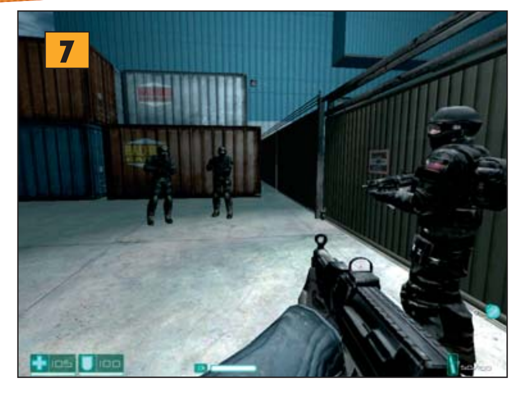
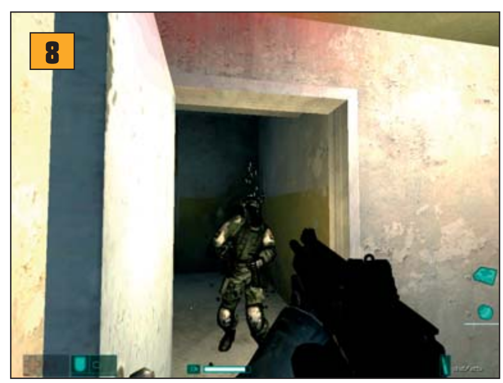
PISTOLA AT-14: para ser un arma pequeña no está nada mal. Es precisa, pero no muy potente y necesitarás demasiados disparos para abatir a un enemigo si no le aciertas justo en la cabeza. Eso sí, tiene la ventaja de que puedes coger una en cada mano.

AMETRALLADORA RPL: el arma más versátil. Es buena y, lo mejor de todo, hay munición por todas partes. La mayoría de los enemigos la utilizan. Te servirá bien para defenderte, al menos hasta que tengas que enfrentarte a enemigos blindados.

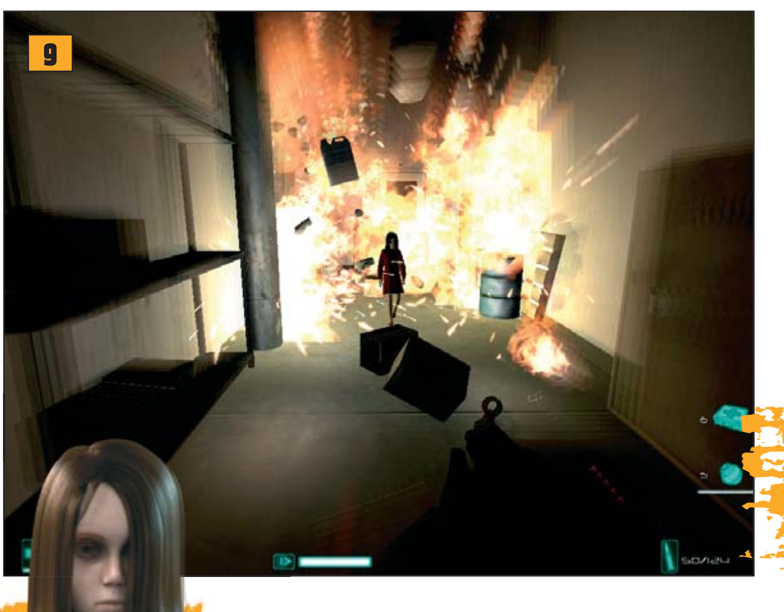
ESCOPETA VK-12: un arma que deberías emplear a corta distancia. De lejos es poco efectiva, pero a quemarropa abatirá a cualquiera de un solo disparo y sin afinar mucho la puntería. La munición es abundante, casi nunca te faltará.

RIFLE DE ASALTO G2A2: al principio costará un poco controlar sus ráfagas, pero tras cierta práctica, se convertirá en el arma más versátil y habitual. La munición no es muy abundante, pero tampoco te faltará si no te empeñas en derrocharla.

RIFLE ASP: un rifle de precisión. La mirilla no es muy buena, aunque cumple su cometido. Tiene una gran potencia de fuego. La munición escasea. Dosifica su uso contra enemigos a los que necesites acertar de lejos.

(6) El rifle penetrador de 10 mm. dejará a cualquier enemigo ensartado por sus proyectiles, colgado de la pared. (7) Muchas veces, te acompañará un grupo de fuerzas especiales que casi nunca saldrá bien parado. (8) Si alcanzas a los enemigos normales en la cabeza, acabarás con ellos de un solo disparo. (9) ¡Vaya niña! Menudos berrinches que coge cuando se enfada. A ver quién es el guapo que la manda a la cama. (10) Las alucinaciones que sufrirás durante las misiones del juego te darán pistas sobre tu pasado y la compleja trama del juego.



El grupo F.E.A.R. fue creado por el gobierno estadounidense para hacer frente a cualquier amenaza sobrenatural dentro de sus fronteras

Entra por la rejilla para sortearlo. Más adelante, tras acabar con varios enemigos, encontrarás dos escaleras. Una en una sala llena de agua y la otra que asciende a una pasarela. Ésta última te permite coger un potenciador de salud. Por la otra, llegarás de nuevo junto a las minas. Dispara sobre ellas y luego desconecta la energía. Rompiendo un candado podrás tomar un rifle ASP y varias granadas de activación remota.

Encontrarás más clones en un patio interior y después llegarás a una sala repleta de barriles explosivos y soldados, uno de ellos con armadura. Luego continúa hasta la zona de extracción del helicóptero.

Intervalo 4: INFILTRACIÓN

Se ha perdido el contacto con un grupo de soldados de élite enviado para aplastar la rebelión.

No se sabe nada del primer equipo, así que acompañarás al segundo... El comité de bienvenida irá a recibirte calurosamente... con fuego intenso. Tienes unos bidones y una caja a tu derecha, así que cúbrete en el acto. Tras la puerta principal encontrarás munición y algo para curarte. El lugar está cerrado, así que vuelve y desciende para continuar por una puerta inferior. Tras un par de clones podrás conseguir un potenciador de salud. Continúa acabando con los grupos y coge todo lo que encuentres –eso incluye un potenciador de reflejos–. Cuando llegues a un callejón sin salida rompe una cristalera y entra en el interior.

VIGILANTES

Te toca recorrer las lujosas oficinas del edificio para poner en funcionamiento la red informática. Muy pronto comenzarás a ver movimientos furtivos de alguien o algo en las sombras. ¿Habrá otras criaturas aparte de los clones?

La respuesta la tendrás un poco más adelante, cuando te encuentres con uno. Es una criatura conocida como Asesino. Ten cuidado, porque hay dos más no muy lejos. Continúa por los ventanales de una de las oficinas.

Por esta zona hay un despacho con tres máquinas de refrescos. Sube apoyándote en el moviliario una para alcanzar los túneles del techo. Cuando llegues a tu destino encárgate de dos Asesinos más.

Justo un poco más adelante encontrarás a Norman Mapes, un ingeniero que te ayudará a entrar en la red informática a cambio de que desconectes el sistema de seguridad. Un grupo de soldados es lo único que se interpone entre ti y la oficina de vigilancia. Una vez desactivado Mapes no cumplirá su palabra y se marchará. También se habrán abierto algunas de las puertas persiana que estaban cerradas. Vuelve sobre tus pasos.

El camino estará repleto de enemigos. Sigue el rastro de los soldados y podrás alcanzar la sala donde se controla el servidor de la red informática. Y, ahora, prepárate, porque un grupo de soldados se te echará encima. Ahora, continúa por la puerta por la que entraron. De camino, no olvides recoger un potenciador de salud.

Quiz 2

¿Qué objeto sirve para aumentar el tiempo que podemos utilizar la cámara lenta?

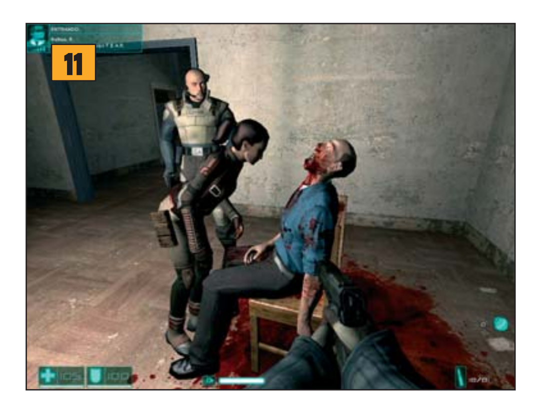
- **A. Potenciador de reflejos.**
- **B. Potenciador de salud.**
- **C. Potenciador de velocidad.**

Intervalo 5: EVACUACIÓN

Localizaste al grupo de élite que estaba desaparecido, aunque poco queda de él. Fettel ha demostrado ser muy escurridizo pero sigue allí. ¡Encuéntrale!

BISHOP

Tendrás que enfrentarte a dos equipos de clones antes de toparte con Aldus Bishop, un civil que encontrarás en un armario, con una bomba pegada al cuerpo. Sigue avanzando hasta unos ascensores. Allí te reunirás con los artificieros.









(11) Lo único destacable de la primera misión será este cadáver de aspecto nada agradable. A ver qué dice la autopsia. (12) Uno de los rehenes de los replicantes se encuentra en una situación muy peligrosa. Para él y para ti. (13) Los portátiles te darán valiosa información sobre las actividades que se cuecen en las oficinas de Armacham. (14) Si encuentras a un enemigo de espaldas, podrás golpearle en la nuca y dejarle inconsciente en el acto. (15) Mientras te encargas del trabajo sucio, tus compañeros analizan las pruebas.



Paxton Fettel parece tener cierta fijación por ti, no dejará de acosarte en todo momento y te hará partícipe de sus alucinaciones

Antes de nada, despeja la zona de fuerzas enemigas. Cuando los artificieros aparezcan, llévales ante el rehén. Poco después se disparará la alarma de incendios. Tendrás que inhabilitarla.

Ve por la puerta que se ha abierto cerca y, antes de subir las escaleras, registra las oficinas en busca de un potenciador de salud. No tendrás ningún problema en alcanzar la oficina de seguridad y desactivar la alarma. Ahora ha llegado el momento de evacuar. Coge el ascensor cercano.

En lugar de llevarte a la azotea, el ascensor te dejará en otra planta. Súbete a las cajas y entra por la rejilla de la pared. El camino está lleno de montones de enemigos. Al final llegarás a una escalera con un andamiaje; ésa es la salida. Hay otra escalera cerca que te llevará a un potenciador de reflejos.

PUNTO CIEGO

Tendrás que plantar cara, porque el camino hacia el helicóptero es un hervidero de clones. Cuando llegues al lugar los guardias de la empresa empezarán a atacaros y el equipo de rescate tendrá que huir. Vas a tener que buscar otra salida alternativa.

Tras acabar con todos y saltar de una azotea a otra llegarás a un pequeño abismo que sólo se podrá cruzar sobre un conducto de ventilación. El conducto no resistirá tu peso y se vendrá abajo.

Ve por el corredor y coge un potenciador de reflejos. Tras intentar volar la puerta y provocar una pequeña explosión vuelve sobre tus pasos y continúa por la pasarela que se ha caído.

Un poco más adelante otra pasarela se vendrá abajo. Déjate caer por su lado y avanza hasta llegar al otro extremo. Habrá un par de tuberías ardiendo. Haz lo mismo aquí para cerrar la llave de paso. En una escalera cercana hallarás un potenciador de salud.

Un montacargas te ayudará a escapar con vida. Lástima que esté desconectado. En la habitación contigua gira la llave para llenar la zona de agua, bucea hasta otra estancia y, aquí, puedes activar el ascensor. Tres soldados impiden que subas a él. Elimínalos.

Intervalo 6: INTERCEPCIÓN

Bishop estaba siendo interrogado con relación a Harlan Wade, uno de los investigadores jefe. Bishop también era compañero de la hija de Harlan, Alice.

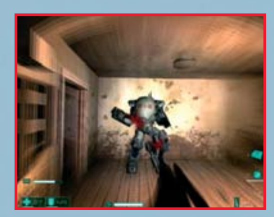
SAYONARA

Tras acabar con los primeros clones del lugar, te toparás de nuevo con Mapes. Toda la zona está bloqueada, así que tendrás que buscar la oficina de seguridad. Una inspección por los laboratorios te permitirá descubrir un potenciador de salud.

Tras varios enfrentamientos llegarás a un laboratorio repleto de armas donde podrás coger un lanzacohetes. La oficina de seguridad no anda lejos, así que continúa hasta llegar a ella. ▶▶

ARMAMENTO PESADO





RIFLE PENETRADOR DE 10 MM: dispara estacas metálicas. Dejará clavados a tus enemigos en la pared. Precisa y con una cadencia de fuego bastante rápida.

CAÑÓN DE REPETICIÓN MP-50: un arma muy poderosa. Es bastante precisa y elimina cualquier objetivo con un par de impactos. Lo malo: que no podrás disponer apenas de munición.

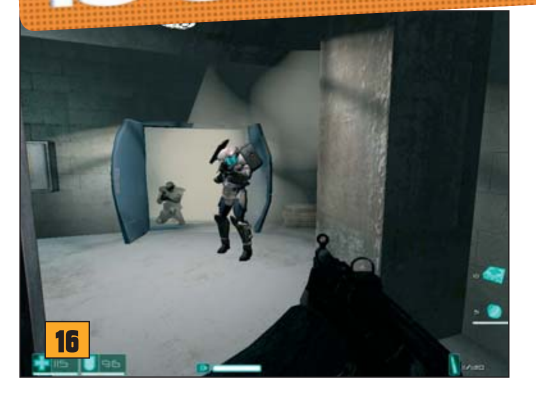
ARMA DE PARTÍCULAS TIPO 7: la más completa de todas. Tiene mirilla de precisión y dispara pulsos eléctricos que pueden volatilizar a tu objetivo de un solo impacto.

LANZACOHETES MOD-3: ideal contra los enemigos más pesados. Los cohetes no son tan potentes como uno desearía, pero pueden ser disparados con una gran cadencia.

GRANADA DE FRAGMENTACIÓN N6A3: la granada de toda la vida. Ya sabes, quitar la anilla y arrojarla... ¡La granada, no la anilla!

MINAS DE PROXIMIDAD AT-S: muy útiles para tender emboscadas o cubrirte las espaldas. Explotan cuando alguien se acerca a ellas. Úsalas si esperas un ataque enemigo y sabes de dónde viene.

GRANADA REMOTA M77: también para tender emboscadas. Tiras la granada y la haces explotar activando el control remoto. Pero no es tan potente como las minas.







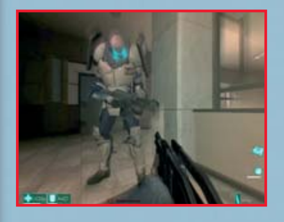
(16) Algunos soldados están más blindados de lo normal y necesitan gran cantidad de daño por nuestra parte. **(17)** Los Asesinos son muy rápidos y nos atacan cuerpo a cuerpo. Sólo la cámara lenta podrá salvarnos. **(18)** Los REVE son enemigos temibles. Están muy bien blindados y sus cohetes pueden causar mucho daño. **(19)** Norman Mapes nos engañará en varios puntos del juego y hasta tratará de matarnos. Algo trama... **(20)** No todo es disparar. También tendremos que registrar las habitaciones en busca de interruptores y válvulas.





La aparición de Alma será constante en toda la aventura y su presencia resultará mortal para todos aquellos que se encuentren con ella

LISTA DE ENEMIGOS





REPLICANTES: son clones y pertenecen a un vasto ejército. Cualquier arma te servirá para acabar con ellos. También son los más astutos; volcarán sofás para cubrirse, avisarán a sus compañeros... auténticos seres inteligentes, vamos.

REPLICANTES CON ARMADURA PESADA: clones normales pero con un blindaje superior. Siempre llevan un arma pesada. Se necesitan muchos impactos para poder derribarlos.

ASESINOS: extraños seres que se hacen medio invisibles, pueden subir por las paredes y se mueven muy rápido. Sólo pueden atacar cuerpo a cuerpo. La mejor táctica para combatirlos es emplear la "cámara lenta" y disparar con la escopeta a quemarropa.

TORRETAS: salen del techo en algunos de los niveles y pueden infligir mucho daño. Una buena táctica es usar la cámara lenta, acercarte a ellas y disparar a quemarropa con la escopeta.

UAV: robots voladores que disparan descargas eléctricas. No son muy peligrosos. Un par de escopetazos y asunto solucionado.

REVE: los más temibles. Robots bien armados y de fuerte blindaje. Disparan misiles parecidos a los del lanzacohetes MOD-3. Usa las armas pesadas que tengas a tu disposición en ese momento.

▶▶ Cuando vuelvas junto a Mapes descubrirás que te ha vuelto a engañar. Entra por la puerta cercana al ascensor y sube hasta el siguiente nivel.

PERSONAL NO AUTORIZADO

Arrástrate por los conductos de ventilación hasta que te encuentres con Mapes. Éste te jugará una mala pasada y activará una torreta defensiva. La torreta habrá dejado un camino libre arriba, así que vuelve otra vez junto a los conductos y sigue por allí.

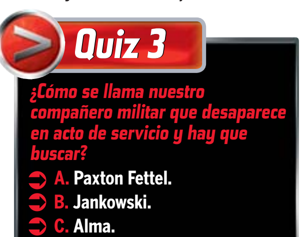
El trayecto está plagado de nuevas torretas. Tras recorrer un buen trecho llegarás a un vestíbulo donde entrarán varios clones desde el techo. En la oficina cercana hay un potenciador de reflejos. Continúa avanzando hasta un par de montacargas. Activa el panel que lo controla en la habitación del centro y prepárate. Un REVE te dará la bienvenida. Cuando lo conviertas en chatarra coge el montacargas.

Un pequeño recorrido y llegarás junto a un laboratorio con un vertido tóxico. No muy lejos se encuentra el interruptor que activa la ventilación. Por el camino, y tras una rejilla, hay un arma de partículas Tipo 7. En el área ventilada hay también un potenciador de salud, entre otros objetos.

Un poco más adelante podrás controlar una de las torretas para acabar con un grupo enemigo. Cuando sea destruida, sigue por el ventanal y acaba con todos los que queden.

POSTIMAGEN

En los laboratorios del principio, encontrarás un potenciador de salud y otro de reflejos. El camino está plagado de guardias, clones, soldados blindados, y otro REVE. Los combates son muy típicos, por lo que no deberías tener demasiados problemas.



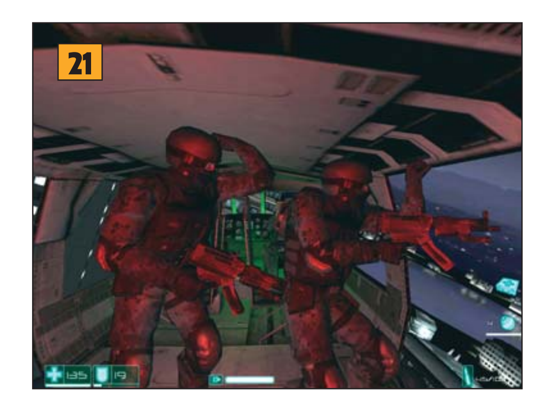
Intervalo 7: REDIRECCIÓN

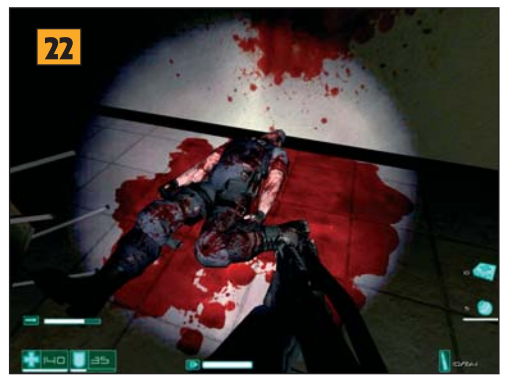
Se sospecha que Fettel se ha dirigido al edificio de dirección para encontrar a Harlan Wade o a su hija, Alice. Debes adelantarte a sus movimientos y rescatarlos. Tal vez así sepas qué quiere de ellos el desquiciado Fettel.

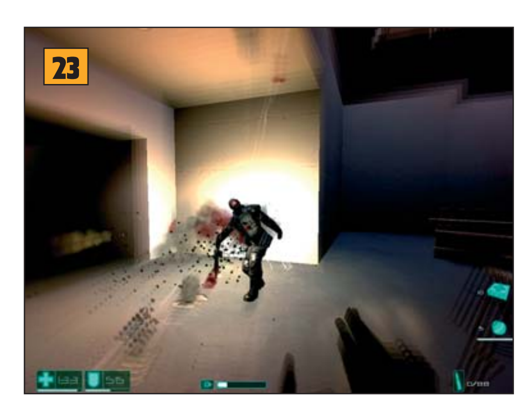
ALICE WADE

Los despachos están desiertos, así que tendrás que subir por el hueco del ascensor para llegar al siguiente piso. El camino es muy directo y está custodiado por todo un ejército de clones. Eso incluye un par de soldados con armadura pesada. No olvides tampoco el potenciador de salud.

Una vez que encuentres a Alice, mira el portátil del despacho y luego llévala hasta el ascensor más

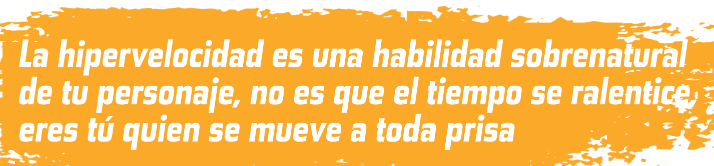








(21) En algunas misiones, serás transportado a la zona de tu misión a bordo de un helicóptero militar. (22) Una fuerza sobrenatural ha pasado por aquí antes que tú y ha dejado tras de sí un montón de cadáveres. (23) Cuidado con la polvareda y los fragmentos que ocasionan los disparos; pueden cegarte. (24) Te encontrarás con Alice Wade, la hija del máximo responsable de todo este asunto. (25) Los bidones explosivos son tan peligrosos para ti como efectivos si los empleas contra los soldados enemigos.



cercano. Éste se parará en algunas plantas llenas de enemigos, así que defiende el fuerte y espera a que se vuelvan a cerrar las puertas. Una de las veces la luz se apagará. Tendrás que salir para ver qué ocurre y, por culpa de las circunstancias, te verás obligado a recorrer el resto del camino a pie.

VUELO

Nada más empezar podrás ver que Alice está bien y no corre peligro. Hasta ahora. El helicóptero de evacuación ha sido derribado. Alice, presa del pánico, huirá en busca de su padre. ¿Adivinas a quién le toca ir a buscarla? Por el camino te encontrarás con un nuevo enemigo, los UAV, unos robots voladores. Coge también un potenciador de salud que encontrarás allí.

Tarde o temprano llegarás a una escalera que conecta con todas las plantas. Abajo del todo hay un potenciador de reflejos. Entra en la quinta y ábrete camino a través de los enemigos. Al final, en una sala que los clones dejarán a oscuras, tendrás que coger un ascensor; pero antes conecta los fusibles.

Alice ha decidido coger su coche y largarse. Vas a tener que recorrer todo el aparcamiento para salir del edificio.

Intervalo 8: DESOLACIÓN

Alice ha ido a unas instalaciones de Armacham en el distrito de Auburn para buscar a su padre. El lugar está infestado de clones y Fettel está con ellos.

DECADENCIA URBANA

Tu helicóptero ha sufrido un accidente y no te queda más remedio que hacer el viaje a pie. Tendrás que recorrer el edificio abandonado en el que estás, con muchos clones de por medio y un REVE de postre. Coge por aquí un potenciador de reflejos, después de ascender por una rampa de basura.

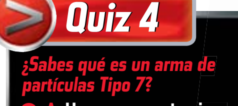
En el exterior, un grupo de francotiradores con armas de partículas te hará la vida imposible. Usa tu propio rifle para disparar a sus siluetas. Un grupo más de soldados y una nueva alucinación de Fettel te esperan al final de la fase.

PUNTO DE ENTRADA

Los enemigos apostados en los callejones son muy numerosos y te van a hacer sudar la gota gorda. Cuando hayas vencido al de la armadura pesada salta por encima de la valla izquierda usando unos bidones. Luego, entra rápido en la puerta de la derecha si no quieres que una furgoneta te aplaste.

A la larga llegarás al edificio que está encima de las instalaciones subterráneas. Habrá más enemigos que antes –algunos con cañones MP-50–, te enfrentarás a nuevos Asesinos y, la guinda del pastel, dos REVE. Tienes dos opciones con estos últimos: puedes acabar con ellos o dejarlos atrás.

Dentro del siguiente edificio, y tras acabar con los guardias de la ATC, pulsa el botón de la pared y sube hasta una especie de desván. Trepa por una de las vigas y podrás alcanzar un ascensor.



¿Sabes qué es un arma de partículas Tipo 7?

- **A. Un arma que atraviesa las paredes.**
- **B. Un arma que deja inconsciente.**
- **C. Un arma de pulsos eléctricos.**

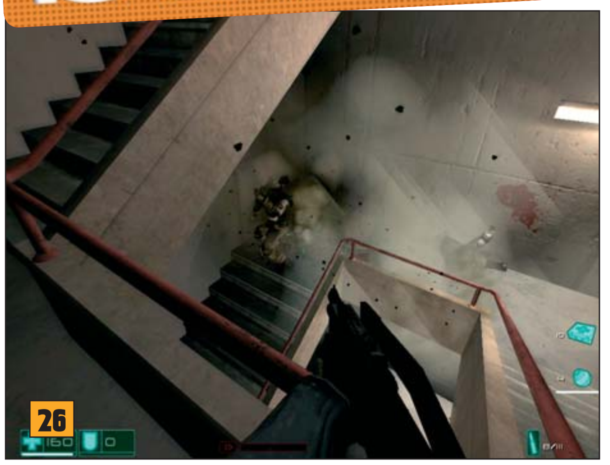
Intervalo 9: INCURSIÓN

Ya estás en las instalaciones de Armacham. No sabes si Alice Wade o Harlan siguen vivos. Sigue buscándoles y, de paso, tal vez descubras qué está pasando.

PERRO FALDERO

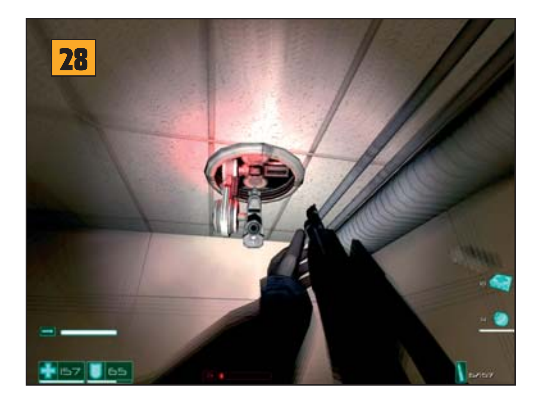
Nuevas torretas te esperan para convertirte en fosfatina. Una vez destruidas tendrás que enfrentarte a los guardias de la ATC. Nada que no puedas manejar. En una habitación con otra torreta podrás coger un potenciador de reflejos. A partir de aquí te esperan varias escaramuzas y algunas propinas... ▶▶



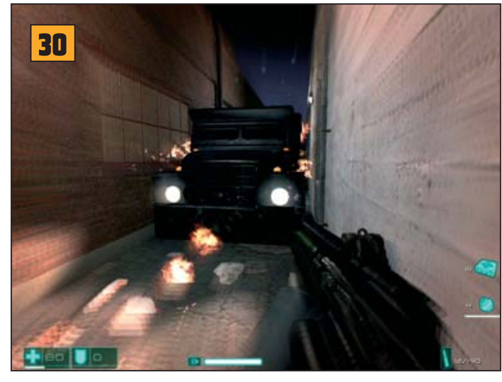




(26) Siempre es conveniente disparar desde una posición elevada. **(27)** Los UAV son los enemigos menos peligrosos, resultan muy fáciles de destruir y sus disparos no hacen demasiado daño. **(28)** Las torretas tienen una cadencia de fuego muy alta y son difíciles de alcanzar. Te costará destruirlas. **(29)** Los guardias de Armacham tratarán de matarte en cuanto te vean. Al parecer la empresa tiene algo que ocultar. **(30)** A veces te verás envuelto en situaciones muy delicadas. Sólo una rápida actuación podrá salvarte de una muerte segura.







Cada vez que percibas en tu pantalla una transmisión entrante de origen desconocido, prepárate para ver cualquier cosa y llevarte un susto

CONSEJOS GENERALES



LOS CLONES SON ASTUTOS, así que no les des ventajas. Procura no delatarte con la linterna y aprovecha cualquier descuido para atacar por sorpresa. El mejor recurso que tienes es la cámara lenta. Con ella, podrás atacar a tus enemigos sin preocuparte de lo rápido que se muevan. Emplea las teclas de inclinarte a la izquierda o derecha para no quedar expuesto.

APARTE DEL COMBATE, permanece atento a todo lo que veas y oigas. En muchos de los escenarios hay ordenadores portátiles y contestadores que podrás revisar para obtener información. Así, poco a poco, te irás enterando de la trama. Las alucinaciones y los sustos también contienen pistas.

DESVÍO

Serás testigo del asesinato de Norman Mapes a manos de Harlan Wade. Después, Wade se encerrará dentro de la cámara, la zona de experimentos de la compañía. Para abrirla tendrás que activar cuatro interruptores de energía. El camino hasta ellos está plagado de enemigos. El cuarto interruptor parece bloqueado, así que sube por la escalera de la esquina de la habitación para desbloquearlo. Luego, tienes que llegar al reactor principal y activar allí dos interruptores más. Luego vuelve a la entrada de la cámara. Y cuidado con los UAV.

Intervalo 10: REVELACIÓN

Estás cerca del final. Pronto podrás averiguar qué diablos le pasa a esa niña, dónde está Fettel y quién eres tú. ¿Y se puede saber dónde Harlan y Alice Wade?

LA CÁMARA

Fettel será tu primer gran objetivo. Sus alucinaciones te atormentarán en los primeros compases del nivel, hasta que puedas dar con él y poner fin a su tormento. Poco después, te toparás con Harlan Wade. Él cree que Alma está muerta, pero no tardará mucho en darse cuenta de su error. Para colmo, la niña la tomará contigo y empezará a enviarte oleadas de fantasmas. Ve acabando con todos hasta que alcances los sistemas de control de los cuatro reactores de la cámara. Deja sus núcleos al descubierto y dispárales. Eso provocará una explosión nuclear que destruirá todas las instalaciones. Sal a toda prisa, el tiempo de que dispones es muy justo. Corre hasta que encuentres el ascensor de salida.

Quiz 5

¿Para qué va Alice Wade a las instalaciones de Armacham?

- **A.** Para buscar a su padre.
- **B.** Para detener el proyecto.
- **C.** Para destruir unos papeles.

ZONA CERO

La explosión nuclear que está a punto de desencadenarse producirá, previamente, ondas expansivas que te harán más difícil el camino hasta la salida. Por su parte, Alma seguirá ahí para ponerte las cosas más difíciles. Enviará más de sus fantasmas, que te harán la vida imposible. Tendrás que abrirte paso entre todos ellos.

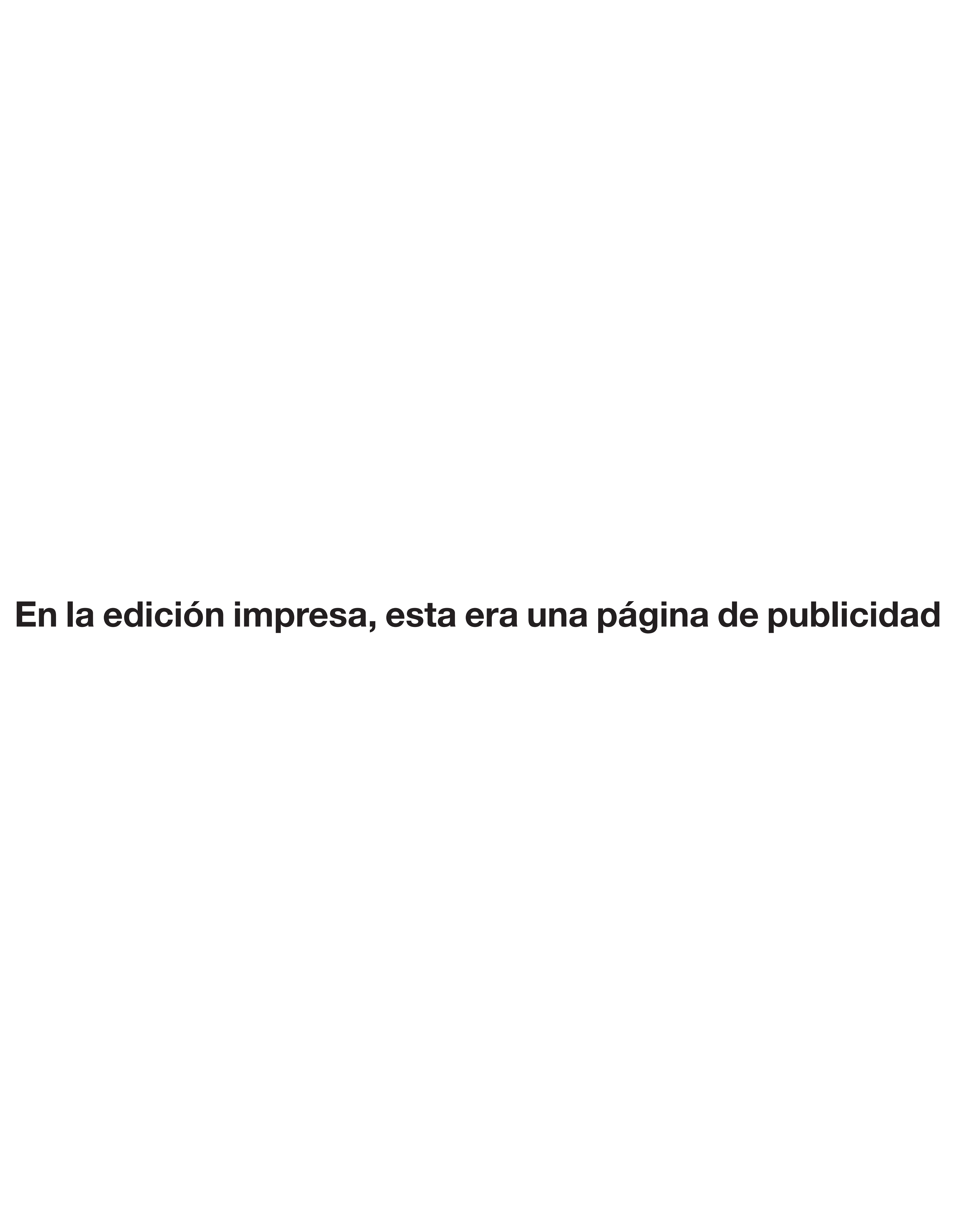
Intervalo 11: VENGANZA

La instalación va a volar por las nubes, pero Alma está dispuesta a que tú compartas su suerte. Es el momento de enfrentarte a tu origen y a tu destino.

Más adelante, durante una de tus alucinaciones, dispara a la niña cada vez que la veas. Cuidado porque su contacto es letal, así que no permitas que te ponga la mano encima. Resiste y te serán revelados tus auténticos orígenes. Sólo un pequeño trecho te separa del desenlace de «F.E.A.R.» ■ **J.T.A.**

Soluciones Quiz

1.B. Paxton Fettel. **2.A.** Potenciador de reflejos **3.B.** Jankowski. **4.C.** Un arma de pulsos eléctricos. **5.A.** Para buscar a su padre.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

The Movies

¡Deja tu huella en Hollywood!

Dinero, fama, lujo... ¿Quieres conseguirlo? Pues lleva a tu estudio a lo más alto de la industria cinematográfica con estos consejos.



Esta pequeña guía tiene dos funciones básicas. La primera, ayudarte a comprender el funcionamiento del gestor en el juego y a dar tus primeros pasos como productor de películas de cine. La segunda, es servirte de tutorial, con lo que le sacarás un buen partido a «The Movies» si estás preparado para aprender los pasos básicos que debe conocer todo buen director, así como la manera más sencilla de introducir tus voces, subtítulos o bandas sonoras en tus flamantes producciones. Vamos, ¡que ya pueden empezar a temblar Spielberg y Jackson!

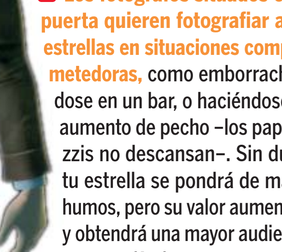
Mimando a las estrellas





Los actores y los directores son los únicos personajes que requieren cuidados especiales. La barra verde central es su estado de ánimo. Si se pone de color rojo olvídate de que actúen bien en una película, lo que conlleva además críticas nefastas.

Los aspectos que tendrás que cuidar son: su imagen, que puedes mejorar cambiándoles el modelito por uno más moderno; su psique, que aumentará con operaciones estéticas; su caravana, que deberás decorar con caros elementos como coches o esculturas; la atención de la prensa, que mejorarán si dan ruedas de prensa o si les fotografían; sus asistentes, cuantos más, mejor; las relaciones con las demás estrellas del estudio y, por supuesto, su salario.



Recuerda que las estrellas no son eternas. Si ves que envejecen y su jubilación se acerca no las apures demasiado y véndelas en el mismo sitio donde vendes los guiones por un alto precio, antes de que se vaya sin dar ni las gracias.

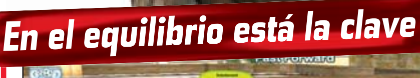
Los fotógrafos situados en la puerta quieren fotografiar a las estrellas en situaciones comprometedoras, como emborrachándose en un bar, o haciéndose un aumento de pecho –los paparazzis no descansan–. Sin duda, tu estrella se pondrá de malos humos, pero su valor aumentará y obtendrá una mayor audiencia en sus películas.



Elige el género



Una de las cosas más importantes a considerar en el reparto de papeles es si un actor encaja en el personaje que va a interpretar en tu película. Para ello no sólo has de tener en cuenta la experiencia del personaje en el género, sino otros factores, como su imagen, su psique o su edad. Por ejemplo, un actor de ciencia ficción que quiera buenas palabras de la crítica no debe sobrepasar los 30 años, como norma. Sin embargo un actor cómico no debería ser demasiado guapo, aspecto más apropiado para los galanes, y además debería tener un alto grado de locura (o una psique descuidada). Imagina una especia de Jim Carrey dentro de tu película, vamos.



En el equilibrio está la clave



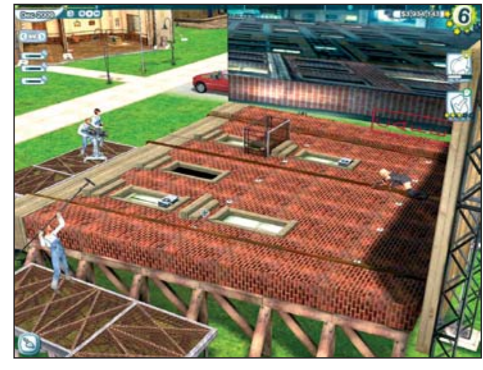


Al principio sólo podrás producir una película cada vez, pero cuando consigas un mayor número de estrellas, si realmente quieres ganar dinero, es preferible la cantidad aunque sin descuidar la calidad. Intenta tener en tu plantilla el siguiente número de trabajadores:

1. **Dos directores.** De esa forma podrás producir, como mínimo, dos películas simultáneas.
2. **Cinco actores.** Es una buena idea hacer una buena película con tres actores y una regular con uno o dos.
3. **Cuatro extras.** Los extras nunca vienen mal. Nunca utilices una estrella como extra a no ser que quieras que se desmorone.
4. **Seis u ocho cámaras.** Según la tecnología que estés usando, cada película requerirá 2, 3, 4 ó 5 cámaras.
5. **Dos o tres guionistas.** No dejes a tus guionistas descansar, ya que los guiones que no te gusten los puedes convertir en dinero rápido.
6. **De cuatro a seis científicos.** Las investigaciones en tecnología y platós deberían ser las primeras, ya que son las que más valor añadirán a tus futuras películas.

Post-Producción









Si quieres que la película quede perfecta tendrás que ponerle una banda sonora y unas voces personalizadas. O, cuando menos, unos subtítulos. ¡Cuánto más, mejor! Todo esto se puede hacer en el edificio de post producción. Aquí van unos pequeños consejos para no liarte con las opciones.

» **¡Música, maestro!** Puedes poner cualquier canción de tu disco duro, ya sea en los formatos .mp3 o en .ogg, aunque tendrás que meterlas en el directorio de músicas del juego. Para importarla pulsa en un lugar vacío de la pista de música (la segunda) y elige la canción que quieras.

» **¿Cine mudo?** Hacer hablar a los actores a través de subtítulos queda bastante bien para algunas películas y es muy sencillo de hacer. Sólo tienes que pinchar en cualquier parte de la primera pestaña y escribir el texto que quieras. Puedes alargar, acortar y desplazar el texto para que sólo aparezca en pantalla cuando tú lo desees.

» **¡Bang, crash, plonk!** Introducir efectos de sonido a los cortos es tan sencillo como ponerles la música. Para ello pincha en cualquier espacio vacío de la tercera fila y desplázalo hasta encajarlo donde desees, procurando que la sincronía sea lo más ajustada posible.

» **¿Quieres ser actor de doblaje?** La cuarta y última línea es para meter tus voces. Mientras la película está en "play" pulsa el círculo de "rec" y habla por el micrófono. Cuando termines tu diálogo, detén la reproducción; aparecerá una pestaña con tu voz que puedes mover con libertad.

» **Otras opciones.** Si crees que una secuencia ha quedado demasiado larga, pon la marca en el final de la escena y utiliza las tijeras para dividirlo en dos. Ahora ya puedes borrar la parte sobrante. También puedes decidir la tecnología de visualización o ajustar la duración de los créditos, entre otras opciones.

» **¿Tu obra maestra con dos estrellas?** Para terminar, recuerda que la dedicación que le pongas a una película no tendrá consecuencias sobre la valoración de la crítica, ya que sólo valoran la actuación de las estrellas, la dirección y su adaptación al género, y no el doblaje o los subtítulos.

Dirección





Para dirigir tus cortometrajes lo primero que has de hacer es construir la redacción de guiones personalizados. Ahora coge un guión en blanco y déjalo en la habitación principal. Ya sólo te queda seguir estos sencillos pasos para convertir tu peli en un taquillazo:

» **Elige a los protagonistas para los tres papeles principales y vístelos.** De esta manera evitarás tener que decidir la vestimenta de cada personaje cada vez que le introduzcas en una escena. No obstante, si en una escena determinada quieres que lleve un modelito diferente, sólo tienes que arrastrarle hasta el icono de la percha en la parte inferior derecha.

» **Seleccionar un escenario y una escena es el siguiente paso.** Ten en cuenta que en las escenas prefabricadas puedes disminuir el número de personajes que aparecen asignándole un "dummy" de color amarillo al modelo que quieras omitir. Es decir, si una escena es "van cuatro en un coche", puedes hacer que dos de ellos no aparezcan. Lo que no se puede hacer es lo contrario.

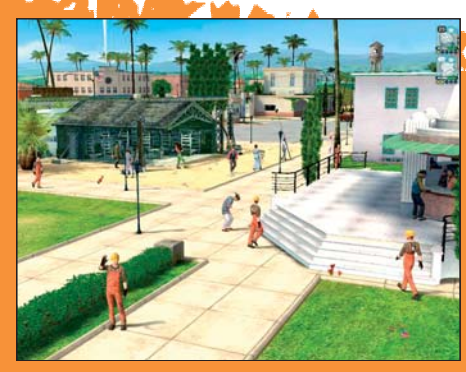
» **Juega con las opciones y con los "sliders" para poner la acción a tu gusto.** Por ejemplo, si pones la escena "dos peleando", puedes decidir si es una pelea tranquila o una salvaje lucha a muerte. Las opciones son casi infinitas y el único límite está en tu imaginación.

» **Cuando hayas completado tus decisiones** ya sólo te queda enviar el guión a la habitación de casting y ver cómo trabajan los actores. Para dar mayor interés a la película los actores que no estén participando en una escena pueden, mientras tanto, dar ruedas de prensa en el edificio de relaciones públicas.



Creando un buen ambiente





» **Además de construir los edificios básicos** (edificio financiero, castings, escuela de estrellas, camerino y redacción de guiones), no te olvides de zonas de servicios, caravanas de snacks y un bar. No construyas los platós pegados a la zona financiera, ya que será conveniente dejar espacio para futuras oficinas de relaciones públicas, un laboratorio y un quirófano para cirugía estética.

» **Cuando tengas colocado lo más importante**, para lograr un buen ambiente deberás forrar el suelo de césped y tener todos los edificios bien comunicados mediante caminos. Por último, para redondear el diseño de tus estudios, necesitarás poner todo tipo de adornos y plantas para que el prestigio de tu compañía suba como la espuma y tus empleados estén felices.

Quake 4

Cómo sobrevivir en Strogos

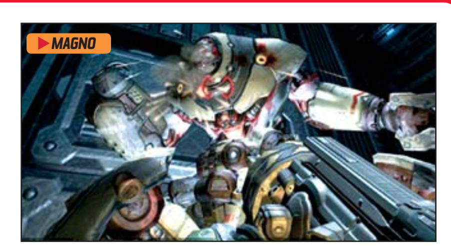
Llegas a un planeta extraño y en lugar de darte la bienvenida te cortan las piernas, te grapan una armadura al pecho y te meten un neurocito. ¿Es, o no, para enfadarse?



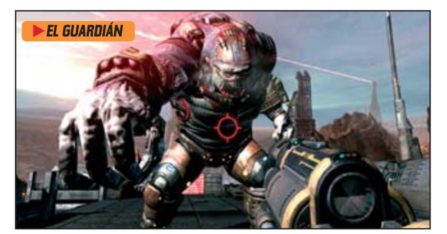
Los jefes

MAGNO. Este primer jefe es imposible de derrotar, así que no te vuelvas loco con él. Eso sí, le tendrás que infligir una buena cantidad de daño para que decida apresarte y llevarte al quirófano.

MARINE ROBÓTICO. Al final de la fase “Procesado de Residuos” te enfrentarás a lo que era un amable compañero, que te advierte de que te va a aplastar como a un gusano. Para terminar con él primero tendrás que acabar con su escudo, que se regenera al “enchufarse” a los tubos eléctricos. Aprovecha ese instante en que no puedes dañarle para acabar con los enemigos menores. Su ataque más devastador es el proyectil de materia oscura. Evítalo a toda costa. Todas las armas son eficaces contra él aunque en especial los misiles y granadas.









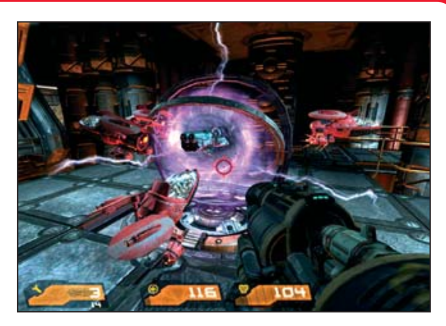
EL GUARDIÁN. Este gigantesco Strogg es, realmente, mucho más sencillo de eliminar de lo que podría parecer –es casi el más fácil– e impresiona más por su aspecto que por su potencial. No tiene ningún secreto: acribíllale con todo lo que tengas a mano, aunque la Materia Oscura es mano de santo. Los aviones aliados dejarán caer alguna munición extra. Y, eso sí, evita el ataque de su "jet pac".

EL NEXO. El enemigo final del juego se divide en tres etapas. Para las dos primeras basta con ocultarse tras las columnas mientras le rebajas la vida a base de Materia Oscura. Para la última fase tendrás que destrozar el escudo que protege al nexo disparando a la columna azul que hay sobre él. Los centinelas repararán el escudo así que... ¡date prisa en dañar al nexo con todo lo que tengas!



Las armas





Pistola de Rayos. Estate muy atento en el centro de recomposición. Un soldado está siendo torturado por un rayo. Desactívalo y hazte con el arma que lo atormenta. En la estación del tranvía un técnico te lo ajustará para dañar a varios enemigos a la vez.

Pistola de Materia oscura. La podrás conseguir en la terminal de almacenamiento. Para hacerte con ella debes terminar con los cuatro centinelas reparadores que la custodian. Y, bueno, ten en cuenta que recibirás unos cuantos ataques en cuanto la cojas.

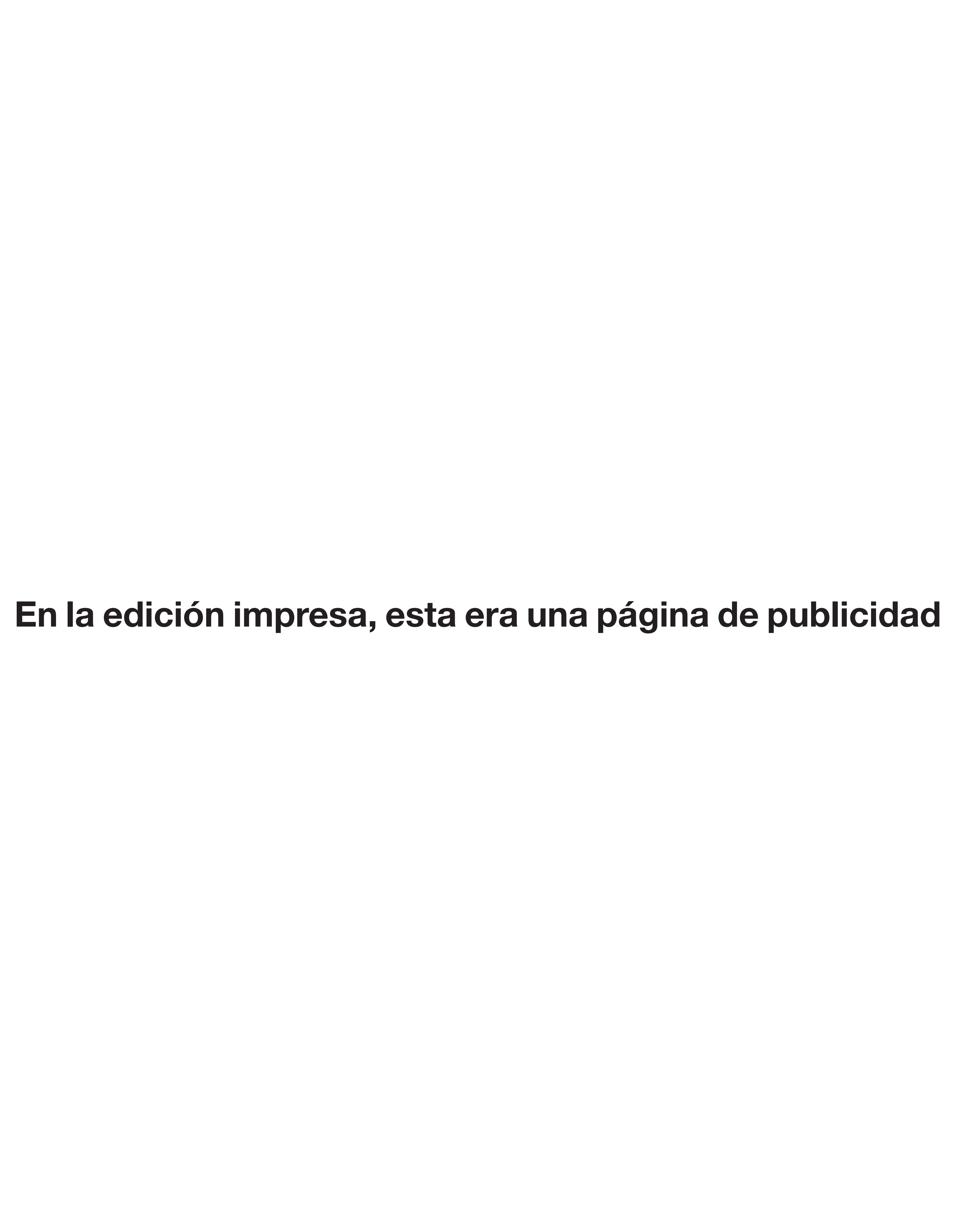
Los vehículos





En la misión llamada “Acueductos” te ponen a los mandos de un tanque. Tu misión consiste simplemente en llegar hasta el final de los acueductos, así que no es necesario eliminar a todos los enemigos. Para mantenerte vivo evita paradas innecesarias a no ser que el escudo esté muy dañado, ya que se recupera con el tiempo. El disparo primario es el cañón de misiles equipado con una mirilla de precisión, pero no está de más que utilices la metralleta, sobre todo para deshacerte de los misiles dirigidos. En la siguiente misión, el “Anexo a los acueductos”, te medirás con un arácnido mecánico enorme. No pierdas el tiempo en eliminar sus proyectiles, tan sólo dispara a su cuerpo mientras giras a su alrededor evitando en todo momento el agujero central. Más adelante encontrarás otras dos arañas. Para acabar con ellas sin despeinarte céntrate primero en una y luego en la otra, mientras giras en círculos alrededor de la primera.

En la misión llamada “Zona de construcción” te metes en la piel metálica de un impresionante "Mech". Esta vez sí tendrás que echar mano del arma secundaria de tan peculiar vehículo mientras se recarga la recámara con los seis misiles. Tras pasar por numerosos pasillos y áreas abiertas, te enfrentarás a una sola araña que, además, será más sencilla de eliminar que las anteriores, ya que si estás suficientemente cerca los misiles se dirigen automáticamente a las partes más críticas, como las patas.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Sniper Elite

Cazar sin ser cazado

Así que llevas dos horas esperando a tu presa y todavía no has visto pasar ni un gato... Pues nada, nada, échale un vistazo a estos consejillos y seguro que la próxima vez no se te escapa ese objetivo con piernas.



▲ **¡Que no te descubran!** Por muy obvio que pueda parecer, hay que recordar que la esencia de un francotirador es aniquilar desde las sombras, buscar el mejor escondite y apretar el gatillo desde donde nadie pueda verte. Te podemos asegurar que, a no ser que juegues en el modo fácil, escenas como las de la imagen sólo tienen un resultado posible: tu muerte.



▲ **Utiliza los prismáticos.** Son una herramienta realmente útil para encontrar enemigos, sobre todo porque el cambio de los prismáticos a la mirilla del rifle es inmediato. Aprovecha el mayor nivel de "zoom" de los prismáticos para observar con atención los tejados y las ventanas antes de dar un paso en falso y ser descubierto por el enemigo.



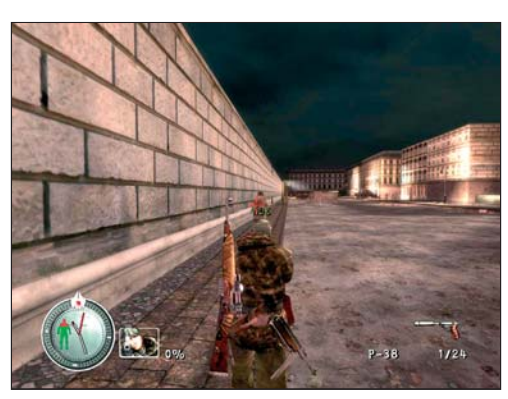
▲ **Gravedad, viento y respiración.** Si estás jugando con todas las características de «Sniper Elite» ten en cuenta que la gravedad afecta a las balas, así que debes apuntar varias marcas por encima de tu objetivo, dependiendo de la distancia. El viento también afecta a los proyectiles. Y no olvides aguantar la respiración para que la mirilla se estabilice unos segundos.



▲ **Aprovecha los ruidos.** Esta es, sin duda, una de las características más difíciles de utilizar en el juego. Un consejo para sacarle mejor partido es bajar el volumen de la música y concentrarse en explosiones y sirenas para camuflar el disparo. Podrás hacer uso del sonido ambiente si el enemigo está solo, ya que si hay varios juntos se alarmarán al ver a la víctima.



▲ **Revisemos el inventario:** un fusil de precisión, 100 balas, cuatro cartuchos de dinamita, una piedra... ¿una piedra? Por extraño que parezca, una piedra puede ser un elemento letal. Bueno, no la piedra en sí, pero escóndete tras una trinchera, arroja la piedra, retrasada tu posición y observa como el enemigo camina hacia el señuelo sin percatarse de tu presencia.



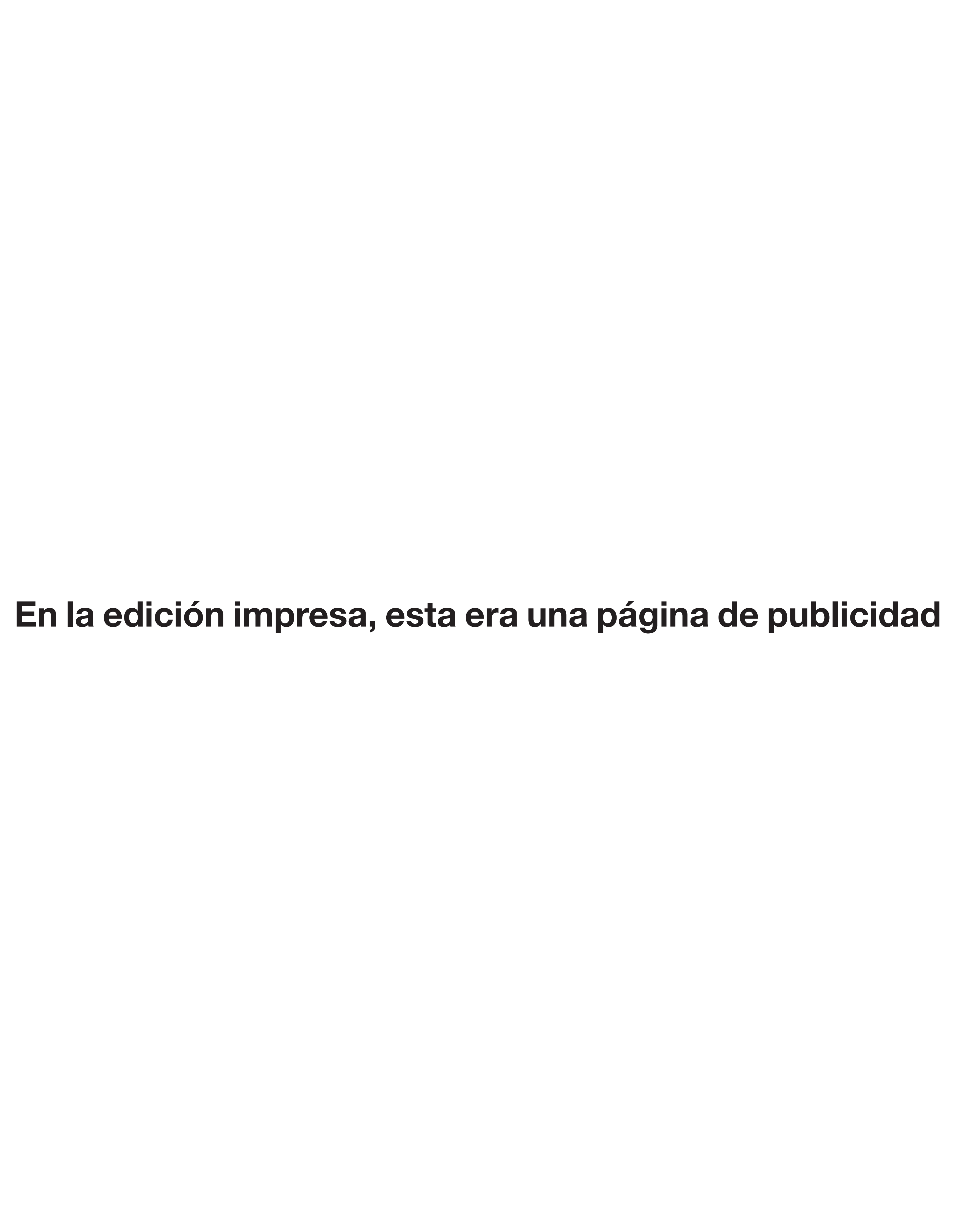
▲ **Muerte silenciosa.** Si te acercas por detrás de un enemigo a velocidad media, puedes aniquilarle por la espalda con la pistola y el silenciador cuando el puntero está en rojo. Para lograrlo deberás realizar tres disparos muy seguidos. Practica este movimiento porque en alguna misión no puedes continuar sin tenerlo perfectamente dominado.



▲ **Pon trampas.** Las trampas explosivas quedan muy bonitas en tu inventario, pero no estaría de más que las colocases en algún paso estrecho, como callejones o accesos a edificios. Cuando lo hagas, aprovecha toda la longitud del hilo ya que la onda expansiva es suficiente para terminar con varios enemigos. Recuerda, no colecciones las trampas, ¡úsalas!



▲ **Desvalija a tus enemigos.** No olvides revolver entre los cadáveres en busca de munición, placas para conseguir mayor puntuación o botiquines. A veces no es suficiente con un solo registro normal, sino con uno más largo, manteniendo pulsada la tecla "recoger". Ten en cuenta también que los soldados de más rango son los que suelen llevar los mejores premios.

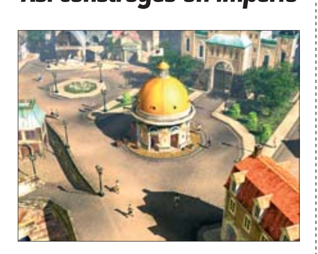

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos



AGE OF EMPIRES III
Así construyes un imperio



Si aspiras a tener un gran imperio, nada como crear algo de comida o dinero. Durante el juego, pulsa **[Enter]** para activar la ventana de chat y en ella teclea uno de estos códigos:

- **medium rare please:** 10.000 unidades de comida
- **give me coin:** 10.000 monedas
- **nova & orion:** 10.000 puntos de experiencia
- **this is too hard:** terminar el escenario ganando
- **x marks the spot:** desactivar la niebla del escenario



BLACK AND WHITE 2
Para ser más malo y tener menos costes

Consigue puntos de maldad infinitos controlando una ciudad y quitando toda la comida y gente. Mientras no alimentes la ciudad, cada pocos minutos recibirás puntos de maldad aunque no viva nadie en ella.

Si quieres construcción más barata, en el directorio **"\black & white 2\data\balance\"** encontrarás el fichero **"gamebalancebuilding.txt"**. Tras hacerte una copia de seguridad del fichero como precaución, edítalo y busca la cadena **"Greek"** para encontrar las construcciones griegas. Cada una de ellas está seguida de veintiséis números, pero fíjate tan sólo en los dos primeros. Son los costes en madera y oro, respectivamente, de esa construcción. Sustitúyelos por 1 y los precios habrán caído cuando vuelvas a tu partida. Aquí tienes un ejemplo.



Los costes del templo griego son de 3000 de madera y 1500 de oro: **GREEK_TEMPLE *3000 1500* 35 85.7142857142857 20 10 20 0 20 0 55 0 1 1 5 50 0.8 0.5 0.5 0 0.6 0.005**, tú cámbialo por 1 para la madera y 1 para el oro: **GREEK_TEMPLE *1 1* 35 85.7142857142857 20 10 20 0 20 0 55 0 1 1 5 50 0.8 0.5 0.5 0 0.6 0.005**

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD
Llegan los refuerzos

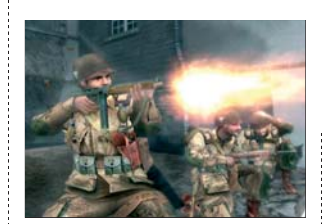




¿Por qué te dispara tanta gente? ¡Se van a enterar! En cuanto cambies cuatro aspectos del juego, les darás su merecido. Para usar los trucos deberás editar un fichero, por lo que te aconsejamos que hagas antes una copia del mismo.

Ahora edita con cualquier aplicación de texto el fichero **"eib.ini"** que encontrarás en la carpeta **"System"** del juego y busca la cadena de texto **"[Engine.GameInfo]"**. Una vez localizada, escribe debajo **"bCheatsEnabled=True"**.

A continuación tienes que buscar la cadena **"[Engine.Console]"** y en la línea **"ConsoleKey=0"** cambiar este valor por **"ConsoleKey=192"**. Ya está, ahora sólo tienes que pulsar **[°]** durante una partida para poner en marcha la consola y, allí, introducir uno de los códigos que indicamos a continuación. Pero ten en cuenta que cada vez que vayas a jugar tienes que volver a cambiar el valor de **"ConsoleKey=0"** a **"ConsoleKey=192"**, pero no escribir de nuevo **"bCheatsEnabled=True"**.



- **god:** modo dios
- **supersquad:** modo dios para todo el pelotón
- **fly:** modo vuelo
- **ghost:** modo no clipping
- **walk:** desactiva modo "vuelo" y "no clipping"
- **allweapons:** proporciona todas las armas
- **allammo:** munición extra
- **invisible [0 ó 1]:** alterna entre invisibilidad activa o inactiva
- **killall:** todos muertos
- **loaded:** todos los objetos
- **unloaded:** quita todos los objetos recogidos
- **blindenemies [0 ó 1]:** alterna entre enemigos ciegos o no
- **deafenemies [0 ó 1]:** alterna entre enemigos sordos o no

Para los menos exigentes (y con menos ganas de complicarse la vida) hay una alternativa, la de introducir "2ndsquad" como tu nombre de perfil y así desbloquearás todos los niveles, la intro antigua, munición infinita y modo supersquad.



CALL OF DUTY 2
Apoyo para la ofensiva



Si hay que ir a la guerra, se va, pero mucho mejor si te lo ponen un poquito más fácil. Activa la consola en **"Opciones de Juego"** y **"Activar Consola"**. A continuación, desde el menú, pulsa la tecla **[°]** y teclea **"developer 1"**. Aparecerá el botón **"Load"**, púlsalo y selecciona el nivel. Una vez se haya cargado el nivel, pulsa la tecla **[°]** una vez más y teclea **"devmap"**. Ahora puedes usar cualquiera de estos códigos:

- **god:** modo invencibilidad

EL TRUCO DEL MES



CIVILIZATION IV
Trucos civilizados

Históricamente, cualquier civilización ha usado todos los recursos a su alcance para imponerse sobre el resto, así que tú no vas a ser menos. Busca el fichero civ4config en la carpeta de juego. Haz una copia por si las moscas, y edítalo. Localiza la línea "CheatCode=0" y cámbiala por "CheatCode=chipotle". Inicia ahora el juego y activa la consola con la tecla [°]. Si tecleas "help" aparecerá una lista de los códigos disponibles. Este es un ejemplo de la sintaxis de estos trucos:

Player.setGold 0 100000

EL JUEGO DEL MES

PROJECT NOMADS
Vuela y mejora tus artefactos

en el DVD Micromanía

Las cosas pintarán mejor en tu isla si haces caso de nuestros trucos. Juega, y al guardar la partida, anota el número de slot utilizado. Encontrarás el fichero "slotx.n " en la ruta "X:\Project Nomads\Run\save" en el que "x" es el número de slot. Edítalo con el bloc de notas –¡haz antes una copia!– y prepárate para buscar y cambiar algunas cosas:

- **setmaxartefacts x:** "x" es el número de artefactos que puedes llevar (1-6).
- **setcanfly false:** cambia "false" por "true" y podrás volar sin necesidad de artefacto.

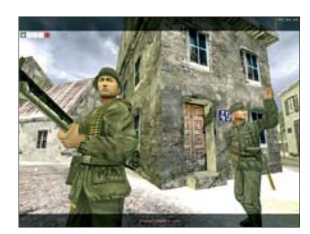


Si tienes objetos con una carga, busca su nombre y cambia el valor a infinito. Por ejemplo, "j_guntower056" tendrá debajo "setcharges 0" ó "setcharges 10". El valor "10" significa cargas infinitas, así que si ves que está a "0", cambialo a "10".

give ammo: Toda la munición al completo
give all: todas las armas, armadura, salud y munición completas
noclip: atravesar las paredes
notarget: invisibilidad para casi todos los enemigos
kill: suicidio



DAY OF DEFEAT SOURCE
Tres trucos técnicos



Aquí tienes tres trucos para introducir en la consola
lightgamma: cambia el brillo
fps_max [x]: aplica un nuevo "framerate" por el valor de "x"
stopsound: desactiva el sonido de fondo



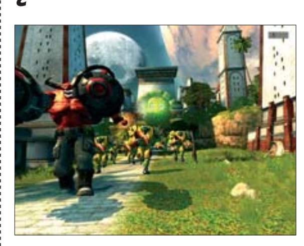
F.E.A.R.
Sin miedo... a los códigos



No vamos a impedir que pases miedo pero sí facilitarte la acción con estos trucos. Actívalos pulsando la tecla de hablar (por defecto, configurada con la tecla **[T]**) durante el juego, tecleando uno de estos códigos y pulsando **[Enter]** a continuación:
god: invencibilidad
notarget: invisibilidad
ammo: munición completa
guns: todas las armas
armor: armadura completa
health: salud completa
pos: modo posición
tears: todas las armas y munición completa
poltergeist: modo fantasma
gear: aumenta la salud y los reflejos de tu personaje
maphole: saltar al nivel siguiente
kfa: armas, munición, salud y armadura completas
gimmegun [arma]: te da el arma deseada, introduce una de éstas: assault rifle, cannon, dual pistols, frag grenade, missile launcher, nail gun, pistol, remote charge, plasma weapon, proximity, semi-auto rifle, shotgun, submachinegun.



SERIOUS SAM II
¿Demasiada acción?



Está muy bien que la acción sea frenética, que no falten los enemigos... pero si quieres facilitar un poco las cosas, tendrás que hacer uso de los trucos. Activa la consola mediante la tecla **[°]** y teclea (respeta mayúsculas/minúsculas): **sam_iEnableCheats=1**
Cierra la consola pulsando de nuevo **[°]** y ahora vete al menú principal (tecla **[Esc]**). Desde allí accederás al menú de trucos mediante la tecla **[F1]**.
Si, siguiendo el mismo proceso, tecleas **"sam_iEnableCheats=2"** lo que activas son los trucos del desarrollador, mientras que con **"sam_iEnableCheats=0"** desactivas los trucos.



VIETCONG 2
Paseo por la jungla



Tu paso por la jungla vietnamita será un juego de niños gracias a estos códigos, cuyo uso es tan fácil como acceder a la consola con la tecla **[°]** y teclear:
cheat.god: invencibilidad
cheat.heal: salud completa
cheat.openvc: desbloquea todas las misionesVC
cheat.openus: desbloquea todas las misiones US
cheat.nextmission: salta a la siguiente misión
cheat.saveunltd: salvar partidas las veces que quieras
cheat.erikgun – crazy gun

W

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR WINTER ASSAULT
Invierno menos crudo

Si no tienes activada la opción de utilizar trucos que puedes encontrar en la sección de opciones, hazlo. Ahora, pulsa durante el juego **[Ctrl] + [Shift] + [°]** y teclea en la consola uno de estos códigos:
cheat_power [#]: # unidades de poder
cheat_requisition [#]: # unidades de demanda
cheat_killself: Suicidio
cheat_revealall: Elimina la niebla de batalla
message_show: Muestra mensajes



taskbar_show: Muestra la barra de tareas
getsimrate: Muestra la velocidad del juego
setsimrate [x]: Aplica x velocidad al juego
shadow_toggle: Cambia las sombras



X-MEN LEGENDS 2: EL ASCENSO DE APOCALIPSIS
Combinando mutantes

Si completas el juego, desbloquearás el nivel de dificultad **"hard"** con los enemigos en nivel 50. Podrás empezar una partida con los mismos personajes y el nivel que hayas alcanzado. Además, podrás jugar como Masacre y cumpliendo las misiones de la Sala del Peligro tendrás al Profesor Xavier. Por otra parte, cada combinación de equipo con los distintos personajes te dará diferentes tipos de bonus:
Age of Apocalypse (Cuatro héroes cualquiera con skins Age of Apocalypse): +100% ataque
Agile Warriors (Rondador Nocturno, Fuego Solar, Sapo, Masacre): +5% puntos experiencia
Brotherhood of Evil (Juggernaut, Magneto, Bruja Escarlata, Sapo): +5% puntos experiencia
Bruiser Brigade (Juggernaut, Coloso, Lobezno, Pícara): 20 energía/knockout



Dark Past (Pícara, Masacre, Gámbito, Lobezno): 5% daño infligido se recupera en salud
Double Date (Pícara, Gámbito, Jean Grey Cíclope): 20 salud por knockout
Energy Corps (Gámbito, Bishop, Cíclope, Iron Man): +5% daño
Family Affair (Magneto, Profesor X, Bruja Escarlata, Juggernaut): +5 regeneración
Femme Fatale (Tormenta, Bruja Escarlata, Pícara, Jean Grey): 5% daño infligido se recupera en salud
Forces of Nature (Tormenta, Hombre de Hielo, Fuego Solar, Magneto): +10 a todas las resistencias
Heavy Metal (Coloso, Juggernaut, Iron Man, Magneto): +10 a todas las estadísticas
New Avengers (Iron Man, Bruja Escarlata, Lobezno, Bishop): +15% salud máxima
New X-Men (Rondador Nocturno, Tormenta, Coloso, Lobezno, Fuego Solar, Bishop): +15% salud máxima
Old School (Cíclope, Jean Grey, Hombre de Hielo, Magneto, Sapo, Profesor X): +15% energía máxima
Special Ops (Bishop, Masacre, Rondador Nocturno, Gámbito): +5% daño

EL TRUCO DEL LECTOR
MADDEN NFL 06
Consigue todas las cards



Uno de los aspectos más divertidos de «Madden NFL 06» para los aficionados es conseguir todas las cards. Además del procedimiento habitual, algunas sólo se obtienen completando estos objetivos:
Card 2: Gana un Gold en el ejercicio All-Madden Chase and Tackle.
Card 30: Gana un Gold en el ejercicio All-Madden Coffin Corner.
Card 38: Gana un Gold en el ejercicio All-Madden Ground Attack.
Card 42: Gana un Gold en el ejercicio All-Madden Precision Passing.
Card 52: Gana un Gold en el ejercicio All-Madden Swat Ball.
Card 99: Gana un Gold en el ejercicio All-Madden Trench Fight.
Card 104: Gana un Gold en el ejercicio All-Madden Clutch Kicking.
Card 147: Gana un Gold en el ejercicio All-Madden Pocket Presence.
Card 195: Gana un Gold en el ejercicio Ground Attack.
Card 197: Gana un Gold en el ejercicio Clutch Kicking.
Card 199: Gana un Gold en el ejercicio Swat Ball.
Card 208: Gana un Gold en el ejercicio Pocket Presence.
Card 209: Gana un Gold en el ejercicio Trench Fight.
Card 210: Gana un Gold en el ejercicio Precision Passing.
Card 211: Gana un Gold en el ejercicio Coffin Corner.

Deion "Murciano" Branch



Envíanos tus trucos

Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos, envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. Axel Springer España, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
Si un truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

Momentos históricos

Homenaje a Blizzard

» ACTUALIDAD » EVENTO » BLIZZCON



» *A finales de octubre se celebró la superconvención organizada por Blizzard* **para reunir a fans de sus juegos de todos los rincones del planeta. En Anaheim, California, miles de seguidores de «Diablo», «Starcraft» y «Warcraft» tuvieron ocasión de jugar a sus juegos favoritos en servidores dedicados, estrenar mapas y mods y asistir a los campeonatos con los mejores. ¿Te vas a apuntar al año que viene?**

Web del mes

Imperios online

» INTERNET » WEB DE «AGE OF EMPIRES III»

» *Ya está en marcha la web* **de uno de los grandes de la estrategia actual, «Age of Empires III». Encontrarás foros, pantallas, materiales para fondos de escritorio y toda la información sobre el juego, con una sección en Castellano. De visita obligada para los seguidores la saga.**

Lo encontrarás en: *www.ageofempires3.com*

La otra vida

De locos

» INTERNET » WEB DE «LOS SIMS 2»

» *Lo de «Los Sims 2» no tiene nombre,* **y lo de fenómeno social ya se le queda corto. En esta web encontraréis concursos de modelos, venta virtual de casas para los sims e incluso juicios a sims en los que puedes participar como jurado. Vamos, que hasta puedes jugar a una simlotería y ganar cosas para la casa. Increíble ¿no?**

Lo encontrarás en: *www.hinsides.no/simmerville/index.html*

Lo que llaman Guerra Santa

» A FONDO » LAS RELIGIONES EN «CIVILIZATION IV»

Una de las principales novedades de la nueva entrega de «Civilization» es la religión. Y es que, aunque los chicos de Firaxis han dado a las siete religiones incluidas los mismos efectos –para no herir la sensibilidad de ninguna confesión–, lo cierto es que, con particularidades o sin ellas, este elemento de juego se ha convertido en un poderoso instrumento de poder.

Arraigo en las culturas

Todas las religiones generan cultura y felicidad –si coincide con la religión oficial del gobierno–. Además, hay políticas que dan bonificaciones a los estados que tienen religión oficial, como la Teocracia, que permite fabricar unidades con dos puntos de experiencia aun sin tener cuartel. Sin duda, ser el fundador de una religión tiene enormes ventajas. Hay que crear misioneros que puedan propagarla entre tus ciudades y las de tus vecinos. Si lo consigues, lo más probable es que el estado vecino adopte tu religión como oficial, lo que te va a dar un montón de opciones diplomáticas con ese país. Además, con tu "ciudad santa" y el "edificio santo" podrás ver el estado de todas las ciudades convertidas a la religión.

Por otro lado dejar que las distintas creencias se asienten en tu territorio tampoco está nada mal. Y es que poder cambiar tu religión oficial te dará una envidiable "cintura" diplomática para acercarte o alejarte de los distintos bloques internacionales. Además, por cada religión que se instale en una ciudad puedes construir su templo... más caras felices y más cultura.



▲ **Si afianzas el culto religioso en tu civilización podrás obtener ventajas en tus dominios e influir en otros.**

▲ **El templo te servirá para conocer el estado de otras ciudades que compartan el mismo culto religioso.**



¡Este es el plan!

Porque fuimos potencia

» COMUNIDAD » FANSITE DE «IMPERIAL GLORY»

» *¡Que sorpresa, la que nos ha dado esta web!,* **creada por y para españoles, del superjuego de estrategia de Pyro, «Imperial Glory». No sólo tiene una sección de noticias actualizada y un foro para comentar estrategias, también cuenta con infinidad de secciones sobre las unidades y los imperios, material gráfico, las críticas aparecidas en prensa... Está claro que la comunidad española se ha entregado a este juego.**

Lo encontrarás en: *www.imperialglory.tk y http://usuarios.lyespspacos.es/imperialglory/*



¿Quieres participar?

■ Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. Axel Springer España, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

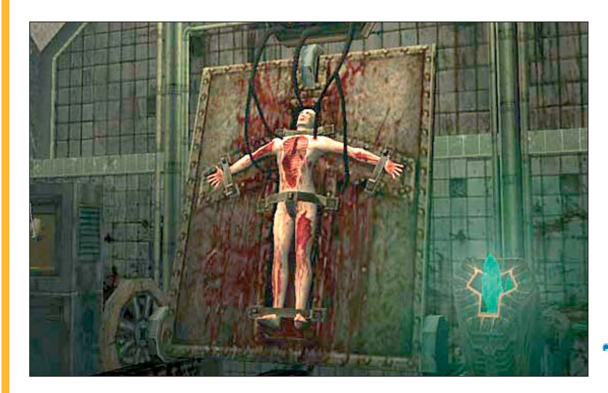
Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

«Call of Cthulhu» La aventura de acción más terrorífica

ACTUALIDAD » PRÓXIMOS PROYECTOS DE LA AVENTURA

Te acuerdas de la entrañable saga «Simon the Sorcerer»? Pues sus creadores, Headfirst, regresan con «Call of Cthulhu», el título de un famoso juego de rol de mesa adaptado ahora una aventura de acción en primera persona al estilo de los "survival horror", que está basada en los relatos de Howard Phillips Lovecraft.



Resiste el daño y mantén la cordura

«Call of Cthulhu» combina el combate contra monstruos y alienígenas, con la resolución de puzzles y la interacción con docenas de personajes. Ambientada en la Inglaterra de principios del siglo XX, incluirá abundantes novedades, como la ausencia total de un interfaz, y la simulación realista de heridas y curaciones. El sistema Dynamic Sanity emplea novedosos efectos gráficos para simular enfermedades mentales como la paranoia, el vértigo, o los ataques de pánico.

«Call of Cthulhu» saldrá a la venta a finales de año, a punto para hacernos pasar unas Navidades de miedo...

MÁS INFORMACIÓN EN: http://www.mystworlds.com y www.callofcthulhu.com

Manos a la obra

Un puerto para fondear

DESCARGAS » FANSITE PARA «PORT ROYALE 2»



Si eres uno de los mejores capitanes del Caribe y quieres compartir tus experiencias, puedes crear tu propia web dedicada a «Port Royale 2» gracias al kit que ponen a tu disposición los chicos de FX Interactive. Ya sabes, te lo descargas y aprovechas los fondos, las aplicaciones y a echarle creatividad...

Lo encontrarás en: www.fxinteractive.com/p081/p081extras.htm

Estudia, centurión

ESTRATEGIAS » «IMPERIVM III»



En la página web oficial del juego en España tienes una serie de guías estratégicas para que mejores tus tácticas y conquistes el mundo en un decir Jesús. Y, bueno, ni que decir tiene la importancia de controlar bien todos los apartados a la hora de dar la talla en el multijugador... No lo dejes pasar.

Lo encontrarás en: www.fxinteractive.com/p067/p067extras.htm

Curiosidad

«Rome» en la tele

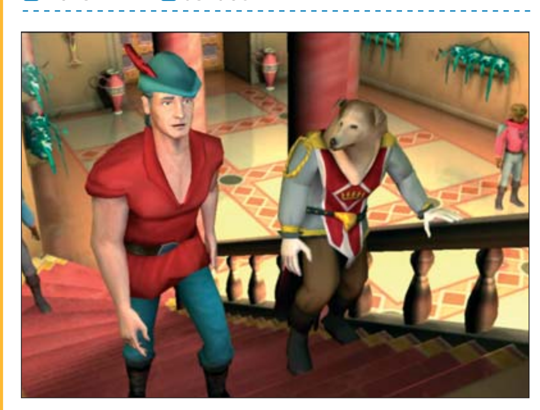
ACTUALIDAD » «ROME TOTAL WAR»

El apartado gráfico de «Rome: Total War» es tan bueno que varias productoras de documentales históricos lo han comprado para hacer representaciones virtuales de batallas famosas, como el UK History Channel. Pero es que hay más: Time Commanders, un programa de la BBC, es un concurso en el que un equipo de jugadores luchan contra un ordenador empleando el motor de «Rome» que utiliza las tácticas de los más grandes generales.

¡Vivendi dice basta!

King Quest IX, paralizado ¿Adiós a la continuación amateur?

ACTUALIDAD » JUEGOS



Durante los últimos meses hemos hablado en varias ocasiones de «King's Quest IX», una continuación amateur de la popular saga que, tras años de trabajo, había alcanzado una calidad profesional. A poco meses del lanzamiento en descarga gratuita, Vivendi ha paralizado el proyecto. Según rumores, la reciente reedición de las colecciones de «Space Quest» y «King's Quest» en Amazon.com podría reflejar un interés por reflotar las franquicias. En cualquier caso, resulta difícil de entender que hayan tardado tanto en paralizar el proyecto, de igual forma que los creadores de «King's Quest IX» deberían haber previsto que Vivendi no iba a dejarles terminar...

Lo encontrarás en: www.kqix.com

Curiosidad

Bienvenidos a Maurania Benoit Sokal se divierte

El creador de la saga de «Syberia» está inmerso en su nuevo proyecto, «Paradise». El juego transcurrirá en un imaginario país africano, Maurania. Lo divertido del asunto es que han creado una falsa web oficial del gobierno de Maurania, en donde se puede leer la historia del país, la biografía de su "clarividente rey", y otras curiosidades. La web es cutre, sí, pero para ser de mentirijillas, da bastante el pego...



Más información: www.mauranie-gov.com

Feliz retorno

Ahora me voy, ahora vuelvo... Cyan se salva en las últimas

ACTUALIDAD » COMPAÑÍAS

Hace unas semanas, tras poner en las tiendas «Myst V: End of Ages», los responsables de Cyan despidieron a toda su plantilla, debido a que no lograron encontrar inversor para sus futuros y –en palabras de Rand Miller, líder de la compañía– arriesgados proyectos. Pero sólo pasaron unos días para que un eufórico Miller anunciase que, a última hora, habían conseguido recaudar los fondos que necesitaban y habían vuelto a contratar a todo el mundo. ¡Enhorabuena! Ahora, a ver si pronto nos cuentan algo de esos proyectos que tienen entre manos.

Lo encontrarás en: www.cyan.com



▲ Rand Miller, al frente de Cyan ha creado una de las más importantes series de la aventura, «Myst».

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

Sigue jugando

Acción Pocket

DESCARGAS » «QUAKE III: ARENA» PARA POCKET PC



¿Te gustaría jugar al clásico «Quake III» en PDA? Pues si dispones de uno con 64 MB de RAM, funciona bajo Windows CE y tienes una copia del juego original para PC, puedes hacerlo siguiendo las instrucciones que encontrarás en la dirección que te indicamos a continuación. De momento la adaptación es lenta, pero sus programadores están trabajando duramente para que sea completamente jugable. Si es que... ¡¡cómo avanza la tecnología!!

Lo encontrarás en: *http://www.noctemware.com/q3ce.html*

Nuevos frentes

DESCARGAS » MAPAS » «BATTLEFIELD 2»



No podía faltar en la comunidad la aparición del genial «Battlefield 2». En esta ocasión se trata de la segunda entrega de un pack formado por 6 excelentes mapas recopilados por el grupo TotalBF2, y que te llevarán a luchar al norte de la ciudad de Karkand, Berlín e incluso en mitad del mar de Nan Hai. Que no se te escapen.

Lo encontrarás en: *http://www.totalbf2.com/*

Carrera tecnológica

ACTUALIDAD » LO ÚLTIMO EN MOTORES GRÁFICOS 3D

La carrera tecnológica en el desarrollo de entornos 3D para juegos no se detiene. Compañías como Torc Interactive se afanan por sacar el máximo rendimiento del hardware actual con su propia tecnología. Su demo, bautizada como «Dreadnought», es una estupenda muestra de lo que es capaz el potente motor gráfico que están desarrollando para futuros arcades en primera persona, destinado especialmente a entornos Windows XP 64 y los procesadores AMD 64.

Pruébalo tú mismo

La demo es realmente divertida y tiene una realización técnica impresionante, pero mejor que lo compruebes tú mismo viendo las imágenes de su web. También puedes descargarla y probarla tú mismo.... Y no te preocupes si no tienes Windows 64, con un sistema operativo normal también podrás jugar, aunque te perderás algunas de las mejoras diseñadas para los procesadores con el doble de bits.

MÁS INFORMACIÓN EN: *http://amd64downloads.filecloud.com/dreadnought.asp*



▲ «Dreadnought» es una de esas demos de tecnología que vislumbran el futuro en muchos detalles que... ¿veremos pronto en algún juego real?

Los 64 bit que no cuajan

ACTUALIDAD » «UNREAL TOURNAMENT 2004»

Poco a poco los juegos de acción se van aprovechando de las nuevas posibilidades que ofrecen los 64 bit de los nuevos procesadores... o al menos eso pensábamos. Ya hemos visto mejoras muy apreciables en los parches creados para «Far Cry», aunque no siempre ocurre igual.



Errando el tiro

En otros como «Shadow Ops» o «Bet on Soldier» que incluyen de manera nativa soporte para sistemas de 64 bit, apenas se notan mejoras. Pero, además, «Unreal Tournament 2004», un clásico de la acción multijugador, también ha recibido una actualización para que todos los jugadores con Windows 64 puedan jugar sin problemas de compatibilidad. Eso sí, no esperes más espectacularidad gráfica. Y es que el software no le acaba de coger el ritmo al hardware...

MÁS INFORMACIÓN: *http:/amd64downloads.filecloud.com/ut2004.asp*

Curiosidad

No era el Duke

ACTUALIDAD » «DUKE NUKEM FOREVER»

Para que veas que uno no se puede fiar... Según constaba en Amazon.com «Duke Nukem Forever» tenía ya prevista una fecha de lanzamiento bastante próxima. Vamos, que estaría a la venta este mismo mes de Diciembre, con su correspondiente precio de reserva y todo. Pero todo era un error que ha sido subsanado sólo en parte porque, ¿quién se cree que va a salir, por fin, en abril de 2006?

Gráficos inmensos

ACTUALIDAD » «ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS»

¿Creías que con «Quake 4» la guerra se acababa? De eso nada. La próxima entrega multijugador de la serie, que tanto impacto causó en el pasado E3 va perfilando algunos detalles a medida que se aproxima su lanzamiento. Una de ellas se refiere al motor de «Quake 4», que ha sido convenientemente optimizado para escenarios inmensos. Y como el juego estará ambientado en la Tierra justo antes de los acontecimientos de «Quake II», habrá muchos mapas en escenarios exteriores localizados en todos los entornos disponibles: helados, desiertos, boscosos, etcétera. Permanece atento a esta sección, porque te iremos poniendo al día de lo que te espera en «Quake Wars».

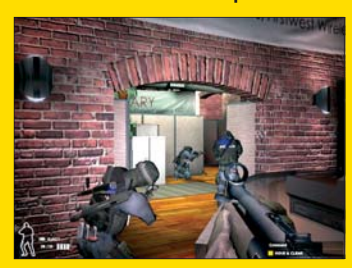


Sigue jugando

De vuelta a las calles

ACTUALIDAD » EXPANSIÓN «SWAT 4»

«SWAT 4» recibirá muy pronto su primera expansión, «The Stetchkov Syndicate», y ya se va sabiendo que traerá nuevos modos multijugador, gadgets y armas como un rifle francotirador, un lanzagranadas y gafas para la visión nocturna. Pero lo más prometedor de la expansión son las mejoras jugables. La IA se perfila extremadamente real. También será posible dar órdenes a los dos equipos con un único comando. Era difícil pero «SWAT 4» está decidido a superarse.



Nueva comunidad española online

COMUNIDAD » NUEVA WEB

Tomaplomo es una nueva página creada por aficionados de uno de los juegos online del momento como «Battlefield 2». En ella podrás compartir tus batallas y, lo que es mejor, descargarte un nuevo sistema de firmas dinámicas totalmente personalizables, que incluyen las estadísticas y avatares también dinámicos. Vamos, para ser la envidia de los jugadores extranjeros.

Lo encontrarás en: *www.tomaplomo.com*



Mapas para un olvidado

DESCARGAS » MAPAS » «SÖLDNER: SECRET WARS»

«Söldner: Secret Wars» no consiguió el éxito que de él se esperaba. Sin embargo, su comunidad sigue teniendo un gran número de adeptos y, ante el retraso que va a sufrir una importante actualización en desarrollo, han decidido premiar su fidelidad lanzando un pack de cuatro mapas con interesantes novedades en la jugabilidad.

Descarga: *http://soldner.jowood.com/Mappack1.0.zip*

Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

¡Hemos sido malos!

ACTUALIDAD » BETA «CITY OF VILLAINS»

Desde Cryptic Studios buscaban genios perversos y verdaderos jugones para poner a prueba los servidores de una de las secuelas más esperadas y que sale al mercado como juego independiente: «City of Villains». ¡Imposible resistirse!



La salsa que faltaba en «City of Heroes»

La convocatoria fue un éxito. Al principio estaba reservada para aquellos jugadores que tuvieran su cuenta activa en «City of Heroes» o hubiesen realizado la reserva del juego, pero a finales de octubre la beta se abrió y se permitió la entrada a todo aquél que solicitó una cuenta. Y allí encontramos a todos los que tenían un lado oscuro en su corazón de héroe. Pero también "los buenos" estaban contentos de tener verdaderos villanos con los que combatir de igual a igual.

Al final, la sensación fue más que buena. El juego, que conserva todo el atractivo del original en lo que a gráficos y posibilidades de personalización de aspectos se refiere, aporta novedades muy esperadas por la comunidad de héroes: Nuevas zonas PvP, posibilidad de formar ejércitos de PnJ que te acompañen, bases para clanes que pueden ser atacadas.

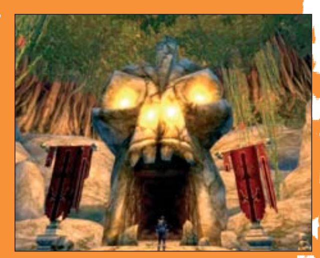
Además, aunque no pararon de corregirse y añadirse cosas, las molestias típicas de una beta fueron mínimas. Además, se organizaron eventos de todo tipo. Si has tenido ocasión de jugar, cuéntanos qué te ha parecido en ***lacomunidad@micromania.es***

MÁS INFORMACIÓN EN: *http://eu.cityofvillains.com/*

Y además...

Dungeons & Dragons Online

Si hay un juego multijugador masivo online que los amantes del rol estén esperando es «Dungeons & Dragons Online», desarrollado por Turbine y basado en el tradicional juego de lápiz y papel aunque, por supuesto, adaptando las normas a las exigencias de un mundo persistente. Todavía tendremos que esperar hasta el año que viene para poder disfrutar de este título, pero cada vez encontramos más información sobre sus características, además de diverso material gráfico, en su página web... ¡no le pierdas la pista!



Lo encontrarás en: *http://www.ddo.com/*

Los primeros colonos

Settlers of Ganareth

No siempre llegan noticias como ésta y es que se ha estrenado un preludio de «Dark and Light», con el que podremos dar nuestros primeros pasos por las tierras de Ganareth ¡completamente gratis y traducido al Castellano! Como lo oyes, todo el que quiera podrá jugar a este prólogo hasta abril, fecha en la que está previsto que salga el juego definitivo. Según aclaran en su página web, no se trata de la beta (cerrada) del juego, que sigue su curso normal, sino de un juego en sí mismo, por lo que no hay que reportar errores ni seguir ninguna política de confidencialidad. Hay religiones, podemos hacernos ya de una facción (Dark o Light), construir fortalezas entre otras cosas... ¡Estás tardando en saltar al año 8.881!



Lo encontrarás en: *www.darkandlight.net/sog/indexES.html y www.darkandlight.net/forums/showthread.php?t=24696*

¿Sabías que...

... en la página oficial de «World of Warcraft» te proporcionan una herramienta para que puedas crear tu propio Fan Site del juego? El kit incluye logos, gráficos de calidad, ejemplos...

Lo encontrarás en: *http://www.wow-europe.com/en/links/fansites.html*

A Rebufo

RFactor sigue a tope



Ya hablamos hace unos meses de RFactor, un extraordinario simulador de carreras para diferentes categorías de coches de competición, creado por Image Space Inc. Pues bien, el proyecto se ha ido haciendo cada vez más grande y ya existe una versión casi definitiva. ¡A ver si tiene un futuro tan brillante como el de «Live for Speed»!

Lo encontrarás en: *http://www.rfactor.net/*

Y no te pierdas...

Versión extendida de Cross Racing

Invictus acaba de anunciar una versión extendida de «Cross Racing Championshio 2005» con nuevos circuitos, más modos de juego, etc. También está disponibles utilidades para crear mods.

Lo encontrarás en: *http://www.crc-game.com/mod.htm*

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

¿Serás el próximo Fernando Alonso?

COMUNIDAD » MODS Y COMPETICIONES ONLINE » «F1 CHALLENGE 99-02»

Nada, que ya puede nuestro Fernando Alonso ganarlo todo en la Fórmula 1 que seguimos sin poder disfrutar de un simulador de la categoría reina del automovilismo con licencia oficial por el contrato de exclusividad firmado por la FIA con Sony. Menos mal que hay aficionados como Ralph Hummerich desarrolló el mod «RH 2005» que actualiza el excelente simulador «F1 Challenge 99-02» de EA Sports a esta inolvidable temporada 2005, con todos los diseños de los monoplazas, los circuitos, y claro está, pilotos y escuderías.

Competiciones en la temporada actual

Pero si además necesitáis dar rienda suelta a vuestra competitividad contra pilotos reales, varios aficionados españoles han



creado el portal CNF1, que se organiza un campeonato online de «F1 Challenge 99-02» que recrea la temporada de la Fórmula 1. Con un reglamento muy elaborado y realmente equitativo, las carreras se realizan online con el gestor y buscador de partidas F1RST2 en un servidor del propio portal y por el momento se usa el parche RH 2004 de actualización. Todas las características de los coches se han igualado al modelo de Ferrari, así todos los monoplazas parten con las mismas prestaciones. Y, con la utilidad «TeamSpeak» es posible comunicarse por voz en carrera. ¿Se puede pedir más?

LO ENCONTRARÁS EN: *http://www.cnf1.net/f1/ http://www.sportplanet.com/emac/*

Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

2006 será el año del rol

OPINIÓN » LOS PROYECTOS MÁS INTERSANTES

Actualmente, hay un buen puñado de juegos que mantienen en buena forma el género del rol. Todos ellos conviven a pesar del implacable empuje del rol basado en mundos persistentes, porque, además de estar apoyado por una comunidad de jugadores empeñada en prolongar la vida de cada juego, la calidad técnica de los juegos no tienen ya nada que envidiar a la de ningún otro género. Títulos como «Vampire: Bloodlines», «Fable» o «Dungeon Siege II» mantienen al rol en la brecha pero el relevo ya está en marcha.

La nueva generación

Nuestra referencia del rol sigue estando en el sensacional «Caballeros de la Antigua República II» y, aunque el honor es bien merecido, el juegazo de Bioware se enfrentará pronto a unos cuantos títulos que están ya en desarrollo. Prepárate porque le van a dar un buen repaso el género, pero los distintos estilos del rol seguirán vigentes. Estos son los aspirantes:



Neverwinter Nights 2



Su antecesor dio lugar a la última revolución en el género. Un juego que rescató la idea original del rol, con la figura del Máster. El próximo quiere ser una fábrica de aventuras.

Más información: *www.atari.com/nwn2/*

The Elder Scrolls IV: Oblivion

La serie «The Elder Scrolls» ha llevado el realismo, la inmersión y la libertad de acción más lejos que ningún otro título del rol. Y en «Oblivion» irá mucho más allá.

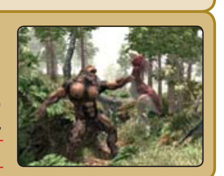
Lo encontrarás en: *www.elderscrolls.com*

Hellgate: London

Si el rol ha llegado a ser un género popular, se lo debe en buena parte al «Diablo» de Blizzard. «Hellgate» también combina acción y rol pero con un desarrollo técnico innovador.

Más información: *www.helgatelondon.com*

Gothic III



La serie llegó sin hacer mucho ruido, pero con su estilo clásico y sólido, se ha convertido en un referente del rol. Ahora afronta uno de los más ambiciosos proyectos del género.

Lo encontrarás en: *www.gothic3.com*

Sigue jugando

No te pierdas en Fable

Para que puedas disfrutar de la gran amplitud de «Fable: The Lost Chapters» pero sin perderte, ahí va un poco de ayuda. En la web indicada tienes a tu disposición un completo mapa de Albion, la localización de todas las "Silver Keys", trucos y la descripción de los héroes principales...

Lo encontrarás: *www.planetlionhead.com /fable.php?page=overview*

¡No pierdas el tren!



Trainz 2006

El ámbito de la simulación ferroviaria da muy pocos títulos al año, pero la serie «Trainz Railroad Simulator» no falta a su cita y regresa con una nueva entrega elevando su ya altísimo nivel de realismo. Friendware lo lanzará por 49,95 €.



EPP Virtual Railroad 3

También se suma a la simulación ferroviaria este título que aporta al género una gran variedad de opciones en la construcción de trazados de líneas. Ya está disponible por 29,95 € y también Friendware se encarga de su distribución.

Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino, o en un tanque? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

Regreso al futuro del combate aéreo

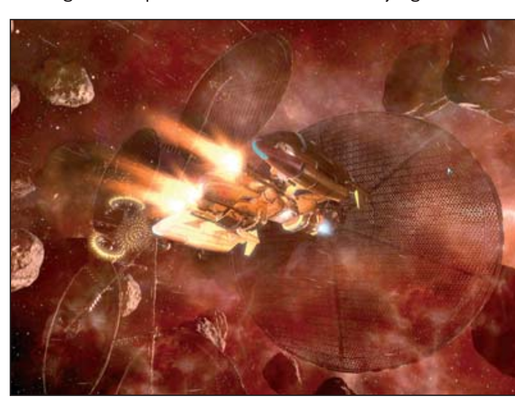
ACTUALIDAD » «X3: REUNION» EN SU RECTA FINAL

Egosoft ha completado el desarrollo de «X3: Reunion», la nueva entrega entrega de una de las series de simulación de combate espacial más importantes de los últimos años, cuyo éxito ha logrado mantener vivo este subgénero.

A pesar de estar basado en un complejo universo de ciencia ficción y de reunir los mejores ingredientes del género, la serie iniciada con «Chaos Legion», no llegó a España hasta la entrega «X2: La Amenaza» que finalmente distribuyó LudisGames, con unos cuantos meses de retraso con respecto a su salida en otros países. «X3: Reunion», viene cargado de mejoras una realización impresionante y, aunque aún no está confirmado su lanzamiento en España, atento porque pronto estará disponible.

El X-Universo y la mejor simulación espacial

Aunque se trata de una serie de ciencia ficción, la profundidad en el control de las naves y la libertad de acción que ofrece, han elevado la saga a la categoría de simulación. En «X3: Reunion» existe todo un universo en el que podrás emprender tu propia carrera como comerciante o contrabandista. Habrá que negociar, piratear y también, por supuesto, tendrás ocasión de ponerte a los mandos de multitud de naves para combatir en el espacio. ¡Prepárate para unos gráficos que pondrán a prueba tu tarjeta 3D! Además, con la salida de «X3: Reunión» también estarán disponibles versiones en inglés del libro "La Leyenda de Farnham", de Helge Kautz que ilustra el "X-Universo" del juego.



MÁS INFORMACIÓN: *www.egosoft.com/news/current_es.php*

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es lo que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

Vive la Liga ACB

DESCARGAS » MODS » «NBA LIVE 2005»

Este año la liga ACB promete más que nunca y sus seguidores van a dar un brinco cuando se enteren que ya está disponible una nueva versión del mítico parche «ACB Live» que convierte todos los gráficos de equipaciones, jugadores, canchas, fondos, sonidos, balón y la base de datos de «NBA Live 2005» al entorno real de la liga ACB, por lo que podréis disfrutar de la fantástica jugabilidad del simulador de EA Sports pero disputando nuestra liga nacional. Vale, es menos espectacular que la NBA, pero despierta muchas más pasiones, ¿qué no?



Marcan un triple

Un parche genial que se han currado de lo lindo varios aficionados, como su autor Adn_Garet (Javi), sin olvidar las estimables colaboraciones de sam79 (Jordi), Ignatius y Depana (Antonio) que ya de paso han puesto en pie la página TodoBasketOnline, que además de dar soporte al parche, aglutina a toda la comunidad española de «NBA Live» y organizan ligas y campeonatos online apasionantes y muy bien organizados. No tardéis mucho en registraros y apuntaros, porque las competiciones prometen ser de aúpa. Ah, y los autores del parche «ACB Live» nos han asegurado que están trabajando duro para adaptar el parche al nuevo «NBA Live 06», os mantendremos informados.

LO ENCONTRARÁS EN: *http://www.todobasketonline.com*

Lo que dice el respetable

Por un FIFA 06 más real



Vale, vale, ya sabemos que «FIFA 06» es el mejor **de la serie con diferencia, pero sigue teniendo algunos fallos como las típicas jugadas que siempre acaban en gol, pases y tiros demasiado automatizados o una IA demasiado esquemática. Pero podéis mejorar la experiencia de juego con los parches de jugabilidad como el Long Shots Match 06 que aumenta el porcentaje de tiros lejanos que acaban en gol o el Perfect Gameplay Parch que ajusta todas las variables para conseguir mayor realismo.**

Lo encontrarás en: ***http://www.fifax.net/ y en http://www.fifa06online.com/***

La prórroga

Siguen en la brecha

Pues sí, vuelven por sus fueros las comunidades online **de aficionados a «PC Fútbol». Tras «PC Futbol 2005» y el nuevo «PC Fútbol 2006» los seguidores de la serie ya disponen de la página PCFutbolManía, un nuevo portal con multitud de recursos al que no podéis dejar de apuntaros.**

Lo encontrarás en: ***www.pcfutbolmania.com***

Play2Manía

Las mejores aventuras del año



¡Vive la aventura de tu vida! Descúbrelo todo sobre las mejores aventuras del momento para PS2. Empezamos con «Gun», un «GTA» en el Oeste, y continuamos con «True Crime NYC», «Path of Neo», «King Kong» o lo último de Bond: «Desde Rusia con Amor».

Novedades PSP. Analizan a fondo el genial «GTA Liberty City» y el resto de novedades para la nueva portátil de Sony.

Gran Bazar de Navidad. Participa en su concurso navideño y podrás llevarte algunos de los más de 500 regalos que sortean: juegos, periféricos, camisetas, tazas...

Sobrevive a «Resident Evil 4». Un suplemento especial con guías paso a paso, mapas, puzzles, enemigos... del mejor juego de terror de PS2.

Guía coleccionable. Este mes la solución de «Desde Rusia con Amor», en un formato especial que podrás guardar en la caja del juego.

Comparativa. «Tekken 5» y «Soul Calibur III» analizados y enfrentados cara a cara.

HobbyConsolas

King kong ruge en las consolas



«Peter Jackson's King Kong». ¿No podéis esperar a que se estrene la película? ¡Pues pronto podréis "jugarla"! Eso sí, antes debéis leer el análisis más riguroso, el de Hobby Consolas.

Suplemento Especial. Dos guías de lujo: «Pro Evolution 5», para convertiros en los mayores expertos del mejor simulador de fútbol, y «Peter Jackson's King Kong», para llegar al final de la gran aventura de estas navidades.

Y de regalo. Un fantástico DVD para celebrar el lanzamiento de la nueva consola de Microsoft, la Xbox 360, con toda la información sobre la consola y vídeos de sus juegazos.

Computer Hoy Juegos

¡¡Llega la Octava maravilla del mundo!!



Novedades espectaculares. Hasta el último detalle de las grandes sagas que vuelven estas navidades desde las batallas de «Panzers II» hasta la sorprendente tercera parte de «Prince of Persia».

Test. 48 pruebas de compatibilidad con los juegos del momento: «Peter Jackson's King Kong», «Battlefront II», «Call of Duty 2», «Civilization IV»...

Guía especial. Todos los secretos del éxito de estas navidades en una guía completa de «Peter Jackson's King Kong». ¿Te la vas a perder?

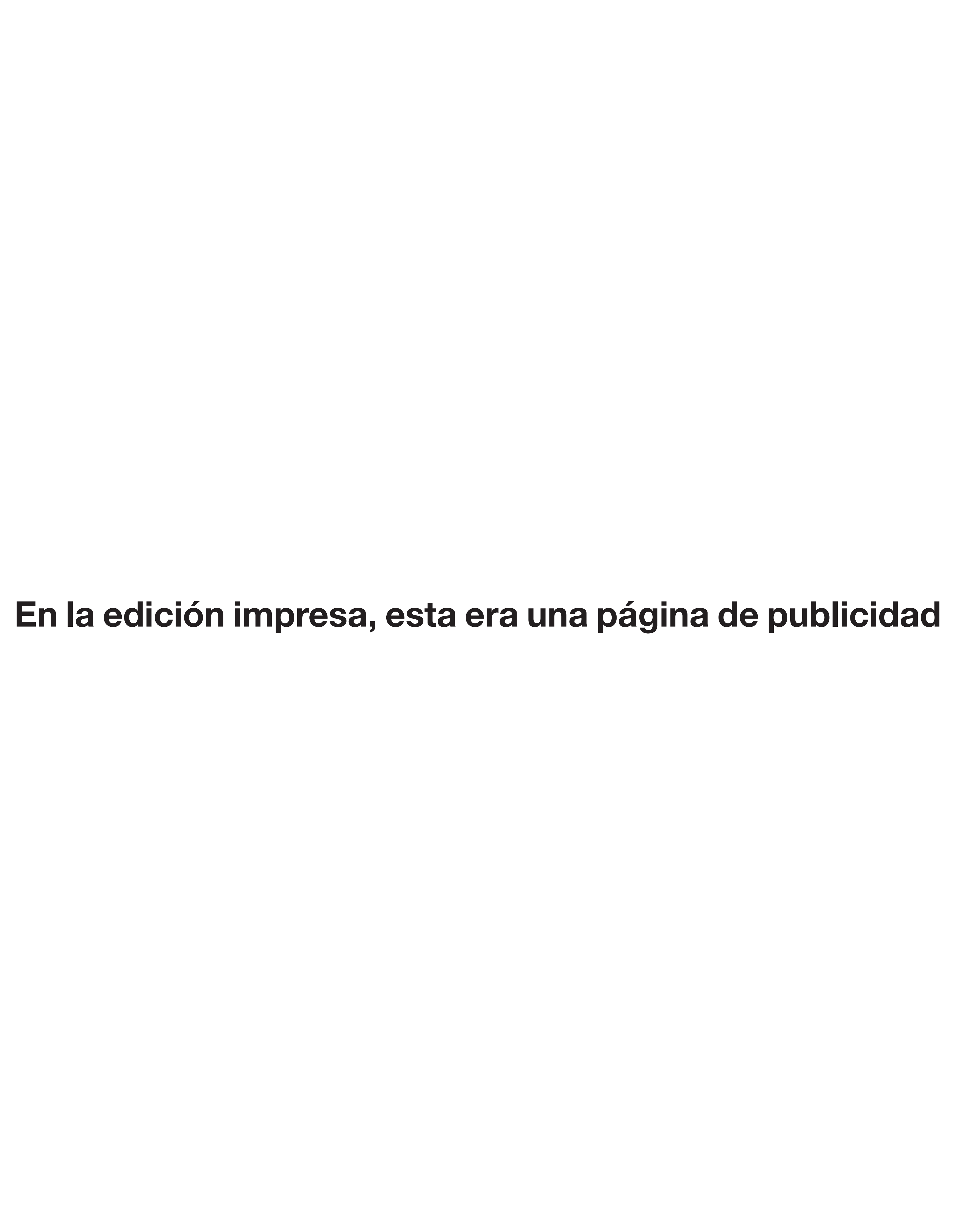
Nintendo

Un DVD con los bombazos de las navidades

Regalo DVD. Tienes más de 120 minutos para enamorarte de «Nintendogs», el simulador de perrillos más realista para DS, y echar un buen vistazo a «Mario Kart DS», «Pokémon Esmeralda»...

GB MICRO. Todo sobre la nueva Game Boy y, además, un póster con todos los Pokémon de la edicion Esmeralda y la primera entrega de la imprescindible guía de Pokémon Esmeralda.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

GTA San Andreas
¡No llego al avión!

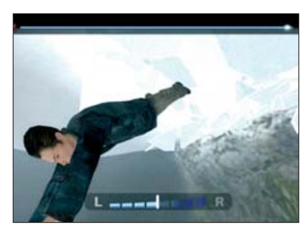
Me encuentro en la misión del aeropuerto abandonado en la que tienes que correr con tu moto hasta alcanzar el avión. El caso es que por más que corro y por más que pongo el cuerpo hacia delante para alcanzar más velocidad, el avión se me escapa. ¡Estoy desesperado! ¿Hay algún truco? ■ Alberto G. Sánchez



Pues, básicamente, es una cuestión de práctica... Te podemos recomendar, eso sí, que hagas el caballito para ganar velocidad, ir lo más recto posible y esquivar los barriles que te lancen. Y por supuesto, en cuanto te veas cerca lánzate y alcanzarás el avión.

AVENTURA

Fahrenheit
Atasco en la tormenta



Tengo un problema jugando con «Fahrenheit», se trata de una de esas veces en que te pide que pulses repetidamente izquierda-derecha, en el capítulo de la tempestad. No consigo pasarlo. ■ Álvaro Martínez

En efecto, es la escena más difícil del juego. Según los programadores, el problema es que empiezas antes de tiempo, o no empiezas con la tecla izquierda. Espera a que aparezca la barra en pantalla antes de pulsar y comienza siempre con la tecla izquierda. No hace falta ir muy rápido, simplemente mantén un ritmo. ¡Suerte!

DEPORTIVOS

Total Club Manager 2006
Más allá del editor

¿Sabéis si existe algún editor avanzado que añada nuevas funciones con respecto al que incluye en el juego original? ¿Hay alguna página de recursos en español? ■ Bubbaball



Puedes descargar la primera versión del editor oficial extendido para «Total Club Manager 2006» en ***www.es.easports.com***. La comunidad online en español está en: ***http://turincontcm.iespana.es***

¡Mejor en PC!

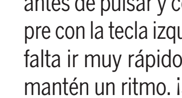


DIPLOMACY
Alianzas y grandes ambiciones

He sabido que está en marcha una adaptación de «Diplomacia» a PC, a cargo de Paradox. Las reglas del "Diplomacia" de mesa son muy simples pero, ¿podrá la IA del juego estar a la altura del juego de mesa? Y, otra cosa, estará doblado al castellano, ¿no? ■ Espartero

Si eres aficionado a los juegos de Paradox, «Hearts of Iron» o «Europa Universalis», puedes contar en «Diplomacy» con un juego también muy riguroso y fiel a su versión de mesa. La IA promete estar a la altura en la campaña individual. ¡Juega la demo en el DVD de éste número!, que viene a modo de tutorial. Aunque verás que la demo está en inglés, no temas, porque el juego estará localizado al castellano.

Poco favorecidos



FIFA 06
Cómo poner la mejor cara

Como el editor incorporado no me permite cambiar las caras de los jugadores me gustaría saber si existe alguna aplicación o un mod que mejore los rostros de los jugadores del Real Madrid, porque hay algunos que no han salido demasiado favorecidos. ■ Pedro González

Hay un completo mod con caras de los jugadores del Real Madrid, realizados con mayor detalle y calidad en las texturas. Está en la web ***http://downloads.soccergaming.com/download.php?id=00009992***

ESTRATEGIA

Rome: Total War
Jugar con los Iberos

No sé cómo elegir otras facciones y me encantaría revivir las hazañas de Viriato en alguna campaña con los hispanos y disfrutar con los guerreros toro o con los escitas y sus excelentes arqueros. ¿Hay alguna manera de poder acceder a todas las facciones? ■ Juan Carlos Sargón

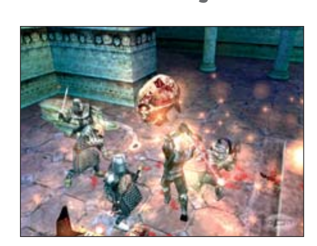


Con los romanos, cada vez que conquistes una civilización, abrirás su campaña. ¿Más fácil? Abre el archivo descr_strat.txt que está en el directorio del juego en Data/World/Maps/campaign/imperial_campaign/ No olvides hacer una copia de seguridad antes de seguir. Luego, coges todas las civilizaciones que quieras –salvo el senado y los esclavos– copiando el nombre de cada una, y lo pegas en la columna "playable", donde sólo estaban las tres familias romanas con las que parte el juego.

ROL

Dungeon Siege II
Partidas en conserva

Hace poco que tengo «Dungeon Siege II» y estoy disfrutando a tope. Pero ahora tengo que formatear mi PC y no sé cómo conservar las partidas guardadas. He mirado en la carpeta de Microsoft Games pero no hay un "saved games" o similar. ¿Qué archivos debo copiar para conservar las partidas de mi personaje y no tener que empezar desde el principio una vez formateado? ■ Aitor Santiago



Los archivos de tus partidas no están en el directorio del juego sino en la carpeta ...\Mis documentos\my games\Dungeon SiegeII\saves\single player\. Ahí tienes todo lo que necesitas.

¿? Si tienes alguna duda, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a lacomunidad@axelspringer.es o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

1994 JUEGOS PARA MENTES INQUIETAS



En 1994 la evolución del hardware y la madurez de los jugadores dieron paso a juegos más "sesudos". Aventuras, rol y simuladores vivieron su momento, antes del dominio de los arcades 3D.

A mediados de los noventa ya existían dos generaciones de aficionados a los videojuegos. Mientras entraban nuevos jugadores, los más veteranos pedían títulos más complejos, aquellos que los Pentium y el CD-Rom ya podían ofrecer. En 1.994, las aventuras, junto con el rol y la simulación –hasta entonces minoritarios–, coparon el mercado.

Las aventuras gráficas seguían siendo los juegos más vendidos, con clásicos inolvidables como «Simon the Sorcerer», de Adventure Soft, una divertida parodia de la fantasía medieval; «Space Quest V», homenaje a Star Trek en clave de humor; «Leisure Suit Larry V» de Sierra, más meteduras de pata del ligón más famoso de los videojuegos; «Myst», que dio lugar a todo un subgénero; ▶▶

Juegos inolvidables



Puro espectáculo

REBEL ASSAULT Y VIRTUA RACING

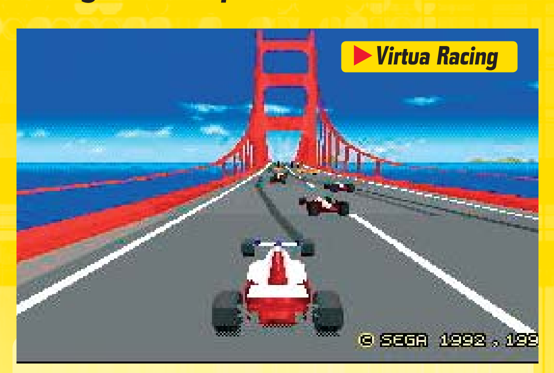
EL CD-ROM y los nuevos chips gráficos de las consolas seguían sorprendiendo a los aficionados con algunos experimentos que consiguieron dejar huella.

REBEL ASSAULT

1993 · Lucas Arts · PC CD, Mega CD, 3DO

GEORGE LUCAS, SIEMPRE EN CABEZA DE LA INNOVACIÓN, a través de su compañía LucasArts, fue pieza clave en la popularización de los juegos en CD-ROM, gracias a «Rebel Assault». Este sencillo arcade, en el que controlabas un visor de puntería y poco más, ayudó a vender miles de lectores CD-ROM al aprovechar el formato para incluir fragmentos de las películas y escenas renderizadas interactivas. Cada misión presentaba desafíos variados, desde pilotar naves hasta combatir a pie. Vendió más de 400.000 copias en todo el mundo y en España fue el primer juego en CD que llegó a las 10.000 copias. ■


Rebel Assault



Virtua Racing

VIRTUA RACING

1994 · Sega · Mega Drive, MegaCD

LIMITADAS POR UN HARDWARE QUE NO SE PODÍA AMPLIAR, –frente al PC en un momento de plena expansión– y anticuadas desde hacía un par de años, las consolas idearon ingeniosos sistemas para mantenerse a la última, como incluir chips en los propios cartuchos. «Virtua Racing» es el único juego de Megadrive que lleva un procesador gráfico 3D, llamado SVP. Se utilizó para convertir, procedente de las recreativas, este arcade de Formula 1, uno de los primeros juegos 3D en modo hardware para las consolas, que marcó a toda una generación de juegos de carreras. ■

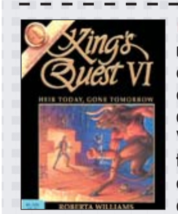
CURIOSIDADES

¿Sabes cuál es el origen del nombre Maxis, compañía creadora de «Los Sims»? Pues es la hora de nacimiento de su fundador, Will Wright, escrita al revés: Seis de la mañana, (Six A.M.)



Una empresa norteamericana creó un compuesto llamado DETA que mantenía vivas unos días neuronas de ratas conectadas a un chip. ¿El primer cyborg de la historia?





"Girl in the Tower", una de las primeras canciones cantadas compuesta para un videojuego «King's Quest VI», se mantuvo durante varias semanas en el TOP 10 de la lista de éxitos americanos.

«Eco Manager», creado por Adena/WWF y la fundación Natwest, fue uno de los primeros programas ecológicos. Servía para definir políticas medioambientales en empresas.



¿Te acuerdas de...?

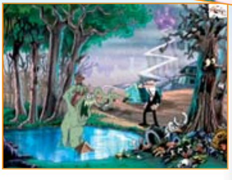
AVENTURAS ESPAÑOLAS

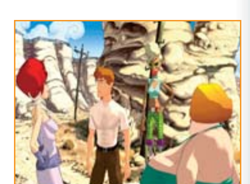
Una gran tradición

Los juegos españoles siempre han sido de lo más variado, pero si hay un género que ha permanecido activo siempre, ese es el de la aventura.

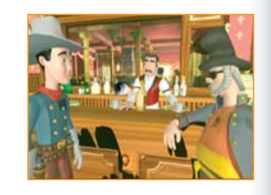


EL PASADO. «Yenght», una aventura de texto que lanzó Dinamic, abrió el camino en 1.984. Desde entonces las aventuras españolas han permanecido vivas. En la época de los 8 bit, Aventuras AD creo los clásicos «Jabato» y «La Diosa de Cozumel». En 1.994 nace Péndulo Studios, que se presenta con «Igor: Objetivo Uikokahonia». Luego llegó la divertida «3 Skulls of the Toltecs» (1.996) de Revistronic. Zeta Multimedia patrocinó aventuras con El Capitán Trueno y Zipi y Zape, y Alcachofa Soft se dio a conocer con las aventuras de Mortadelo y Filemón.



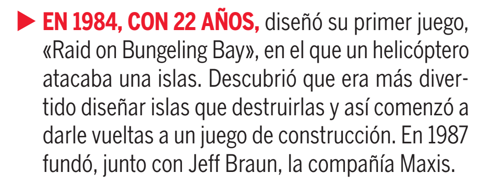


EL PRESENTE Y EL FUTURO. Péndulo volvió sentar cátedra con el sensacional «Runaway» (2.001), una especie de "road movie" interactiva que obtuvo un gran éxito en Francia y Alemania. Recientemente hemos podido disfrutar de «The Westerner» (2.003) de Revistronic y en 2006 la tradición continuará con «Fellimore Filmore's Revenge», también de Revistronic, y la esperada «Runaway 2».



PIONEROS

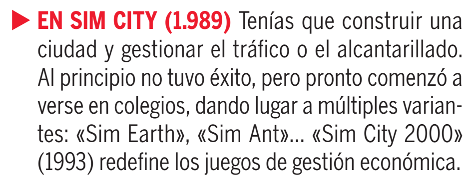
WILL WRIGHT



A su aire

Nadie daba un duro por unos juegos en que te conviertes en alcalde y casero, pero él los convirtió en los más vendidos de la historia. No es extraño que muchos le consideren un genio.

- **EN 1984, CON 22 AÑOS,** diseñó su primer juego, «Raid on Bungeling Bay», en el que un helicóptero atacaba una islas. Descubrió que era más divertido diseñar islas que destruirlas y así comenzó a darle vueltas a un juego de construcción. En 1987 fundó, junto con Jeff Braun, la compañía Maxis.
- **EN SIM CITY (1.989)** Tenías que construir una ciudad y gestionar el tráfico o el alcantarillado. Al principio no tuvo éxito, pero pronto comenzó a verse en colegios, dando lugar a múltiples variantes: «Sim Earth», «Sim Ant»... «Sim City 2000» (1993) redefine los juegos de gestión económica.
- **LOS SIMS (2.000)** marca un hito. Will Wright volvió a sorprender con un genial juego de avanzada inteligencia artificial en el que jugador gestiona la evolución de una familia. «Los Sims 2» (2.004) elevó este concepto hasta el infinito. Actualmente, Will Wright está trabajando en «Spore».




Los Sims (2000)


Los Sims 2 (2004)

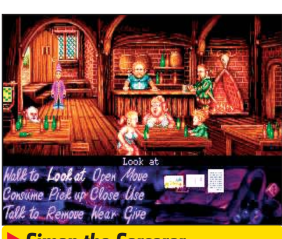

Spore

¿Sabías que...

...el juego «Leisure Suit Larry IV» nunca existió, la saga saltó del capítulo 3 al 5, provocando todo tipo de leyendas y confusiones?

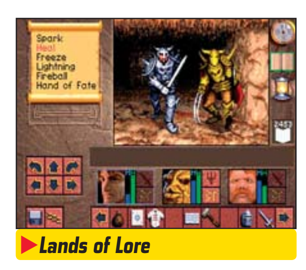


▸▸ «The Hand of Fate», de Westwood Studios, la segunda parte de la trilogía de Kyrandia; «Alone in the Dark II», el despegue de los "survival horror"; y el inolvidable «Sam & Max», de LucasArts, con la pareja de detectives más desternillante de la historia.



▸ Simon the Sorcerer

El rol también vivía un buen momento, como Westwood Studios, que se estrenó en el género con el genial «Lands of Lore». Pero la reina del momento era Origin, al arrasar con tres mitos: «Ultima VII Serpent Isle», «Ultima VIII» y el injustamente olvidado «System Shock», con su revolucionario motor 3D en primera persona que se adelantó a su tiempo.


▸ Lands of Lore

Igual de fuerte andaba la simulación. Coincidieron tres juegazos centrados en cazas modernos, como «T.F.X.», de Ocean, «F-15 Strike Eagle III», de Microprose y «Flight Simulator 5.0», de Microsoft. Los pilotos clásicos también disfrutaron simulando combates de las guerras mundiales con «Dawn Patrol» y «Overlord», de Rowan, «1942», de Microprose, y «Pacific Strike», de Origin. Ambientados en galaxias lejanas y con una gran influencia del cine, «Tie Fighter», de LucasArts, y «Wing Commander III», de Origin, vendieron millones de copias en todo el mundo.

Aún en minoría, la estrategia comienza a hacerse notar con el revolucionario «Sim City 2000» de Maxis y el divertido «Theme Park», de Bullfrog, en el que teníamos a cargo un parque de atracciones.


▸ Wing Commander III

SELECCIÓN ARCADE

«Doom II» había marcado el camino a los arcades 3D, pero los programadores aún tardarán meses en asimilar la nueva tecnología. Mientras, los arcades 2D se aprovechaban de la situación. Recordamos con nostalgia clásicos como «Mortal Kombat II», un brutal juego de lucha; «The Lost Vikings», de Interplay, plataformas que exigía resolver puzzles manejando a tres vikingos; y «Cannon Fodder», de Sensible, un arcade bélico que se manejaba con el ratón.

NUEVAS CONSOLAS

El mundillo consolero andaba un poco desconcertado. Las máquinas de 16 bit viven su último año de reinado, antes de la llegada de PlayStation, con diamantes como «Sonic 3» para Megadrive y el impresionante «Donkey Kong Country» para SNES, que sorprendió por sus impresionante gráficos renderizados.

También se presentan nuevas máquinas multimedia con chips de 32 bit y CD-ROM, como CD-i o Atari Jaguar, pero ninguna de ellas llegó a cuajar.

1.994 es un año de grandes cambios. Dro Soft, una de las distribuidoras nacionales más importantes, es adquirida por el gigante americano Electronic Arts, mientras otras multinacionales como Ubi Soft, Infogrames y Virgin también se instalan en España. Los juegos para MS-DOS están a punto de extinguirse, con la llegada de Windows 95. Internet y las tarjetas gráficas 3D están a la vuelta de la esquina. ¡La revolución está muy cerca! ■ J.A.P.

El Retro-TOP

EL ORIGEN ES LO DE MENOS

1994 ➔ Éxitos en todas las plataformas

Los mejores videojuegos no entienden de máquinas. No existe ordenador, consola o recreativa que no haya dado lugar a algún juego extraordinario, aunque se trate de una conversión o de la continuación de un título de éxito.

En 1.994 pudimos disfrutar de grandes clásicos provenientes de todos los frentes: «Puzzle Bobble» (recreativa), «Sim City 2000» (PC) y «Donkey Kong» (consolas), entre muchos otros. Dejando a un lado los contratos de exclusividad, casi todos ellos se convirtieron a distintas máquinas.


▲ «MYST». PC, CONSOLAS DE 32 BIT. Cambió las aventuras y puso de moda los gráficos renderizados.

Antes... y ahora

DOOM II: HELL ON EARTH vs QUAKE 4

DOOM II: HELL ON EARTH — Id ➔ 1994 ➔ PC, consolas 16 y 32 bit

ESTA SEGUNDA PARTE INICIÓ LA «DOOMMANÍA» EN ESPAÑA, ya que el original llegó en formato shareware, casi desconocido aquí. «Doom II» era idéntico pero con nuevos niveles y armas, como la mítica escopeta de doble cañón. Revolucionario en su momento, técnicamente tenía un motor 3D bastante limitado: los personajes eran en 2D, no podías mover la vista arriba y abajo, y las luces eran estáticas. Aún así fue el mejor juego de acción de la década.



¿QUÉ LE FALTABA?
Personajes en 3D, soporte nativo para el juego online, vista libre y más modos multijugador.

QUAKE 4 — Id/Raven ➔ 2005 ➔ PC



LA ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA ha cambiado mucho en una década. Los nuevos motores 3D usan texturas de calidad fotográfica y efectos especiales para simular la luz dinámica, salpicaduras de sangre y distintos efectos de las armas. Ahora los escenarios son más interactivos. Casi siempre tienes a tu lado otros compañeros que te ayuda y escenas cinemáticas con diálogos aportan un argumento. Los modos online también son más variados y permiten participar más jugadores simultáneamente.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?
¡Cómo alucinaban tus amigos cuando veían «Doom»! Y no tenías que estar pendiente de tu tarjeta gráfica.

Hechos para recordar...

LATIDOS BINARIOS

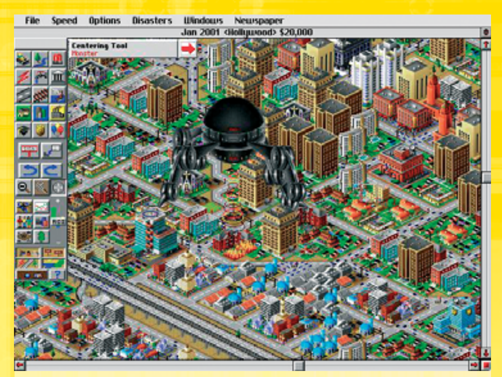
A LO LARGO DE UN AÑO DE VIDEOJUEGOS, hay tiempo para que se produzcan muchos altibajos, tanto en los lanzamientos de hardware como en los de software. 1.994 no es una excepción. Nos hacemos eco de algunas sonoras decepciones, como la falta de traducción de algunos títulos o el polémico «Rise of the Robots». Estrenos legendarios como la saga «FIFA» de EA y los olvidados periféricos de realidad virtual también protagonizaron nuestra historia.



▲ EL MUNDIAL DE FÚTBOL de Estados Unidos trajo consigo una gran cantidad de mediocres juegos de fútbol, pero también estrenó una saga: «FIFA International Soccer», de EA Sports.



Éxitos multiplataforma



▲ SIM CITY 2000. PC, CONSOLAS. Todos los juegos de gestión económica de la década siguieron su estela.



▲ DONKEY KONG COUNTRY. SNES, GAMEBOY. Uno de los mejores plataformas de la historia, con el sello de Rare.



▲ PUZZLE BOBBLE. PC, RECREATIVA, CONSOLAS. Adictivo juego de habilidad, convertido a todas las máquinas.

La polémica

JUEGOS MULTIMEDIA

¿Innovación o estancamiento?

Las películas interactivas causaron impacto en 1.994, pero fueron criticadas por su escasa jugabilidad.

» **EL VIDEO CD** era un formato para almacenar filmes en formato MPG. Los diseñadores de juegos lo utilizaron para integrar fragmentos de películas en los juegos. Según las acciones del jugador se cargaba desde el CD uno u otro fragmento, dando lugar a unos juegos muy básicos pero que impactaron porque tenías la sensación de estar dentro de una película.

» **AMERICAN LASER DISC** alcanzó cierta popularidad con dos entretenidos arcades de puntería: «Mad Dog Mac Cree», ambientado en el oeste; y «Crime Patrol», en donde encarnábamos a un policía. Se trataba de verdaderas películas rodadas con actores, en las que podías mover el cursor de tiro y tenías que disparar a los malos. Según acertases o no, se cargaba el vídeo del actor esquivando la bala o cayendo fulminado.

» **«UNDER A KILLING MOON» y «DRACULA UNLEASHED»** eran dos aventuras que también usaban vídeo digital, pero eran más interactivas, ya que permitían usar objetos y explorar los escenarios. Este año también se publicaron «Dragon's Lair CD» y «Space Ace CD» de Ready, la versión completa de las famosas películas animadas interactivas «Space Ace».



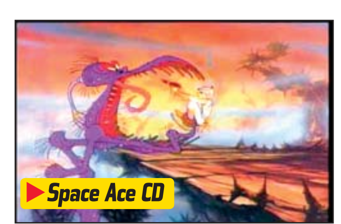
▶ Mad Dog Mac Cree



▶ Crime Patrol



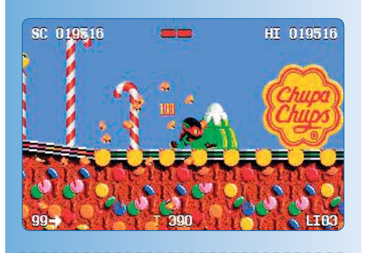
▶ Under a Killing Moon



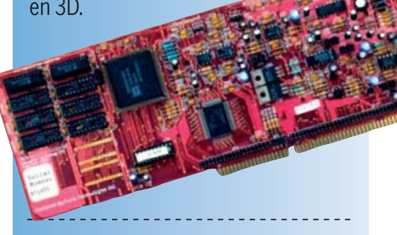
▶ Space Ace CD

Y ADEMÁS EN... 1994

» ***La colección Maxi Juegos*** de Erbe puso de moda la venta de juegos en los quioscos, a precio reducido, con títulos como «Indiana Jones y la Ultima Cruzada», «Monkey Island», «Zool» o «Street Fighter II».



» ***Las primeras tarjetas de sonido de 32 bit,*** Sound Blaster AWE 32 y Gravis UltraSound, incorporaban grandes novedades: 32 voces simultáneas, reproducción de audio mediante tabla de ondas –mucho más real que el clásico modo FM– y el primer sonido en 3D.



» ***Los joystick*** se convierten en periféricos muy solicitados gracias a la fiabilidad de modelos míticos, como el primer Flightstick de la prestigiosa CH Products, basado en modelos reales de aviones militares.



▲ EL TEXTO CRECE en los juegos y la ausencia de traducción comienza a ser un problema. «Dragonsphere», «Rex Nebular» o los «Might & Magic III, IV y V», no calaron al estar en inglés.



▲ «RISE OF THE ROBOTS» prometía el revolucionario uso de gráficos renderizados en un arcade de lucha. Fracasó porque detrás de los gráficos, sólo había un juego de lucha corriente.



▲ UNO DE LOS VIAJES más cinematográficos de Micromanía: en Texas visitamos el castillo de Richard Garriott –creador de la serie «Ultima»– y entrevistamos a Mark Hamill, (Luke Skywalker).



▲ «SYSTEM SHOCK» de Origin, fue el primer juego con soporte para los cascos de realidad virtual caseros, los modelos CyberMaxx y VFX1. Nunca llegaron a popularizarse... Eran muy caros.

Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

Thrustmaster Rally GT Force Feedback Pro

Para aspirantes a campeón

VOLANTE Y PEDALES DE GAMA ALTA **129,90 €**
Más información: Herederos de Nostromo ***Tel: 91 144 0660*** ***www.hnostromo.com***

Si eres un experto piloto de carreras habrás echado de menos la posibilidad de realizar maniobras como la aceleración y frenado simultáneos para controlar el agarre, ya que la mayoría de los conjuntos de volante y pedales asignan el control de aceleración y frenado a un solo eje, lo que hace imposible realizar ambas maniobras al mismo tiempo. Para eliminar esta limitación, Thrustmaster ha creado este **revolucionario conjunto de volante y pedales**, el primero **equipado con 5 ejes** progresivos e independientes para configurar el control de los juegos de velocidad de tal forma que sea posible activar la **función de embrague**, accionar el freno de mano de forma progresiva o realizar un clásico "punta-tacón" para pasar las curvas a toda pastilla. Algunos juegos como «GTR FIA GT Racing Game», «Live for Speed» o el próximo «TOCA Race Driver 3» ya están preparados para volantes con 5 ejes independientes y la experiencia en estos títulos será más realista que nunca. Además, el volante está sujeto por un **cuello metálico** extremadamente resistente y un mecanismo de rodamiento de bolas para ofrecer un **control realista de la dirección.** Cuenta también con palanca de **cambio secuencial**, 4 palancas detrás del volante –dos de ellas analógicas–, 9 botones programables –uno de ellos destinado al centrado automático de la dirección– y un D-Pad, ideal para mover las cámaras subjetivas del interior del cockpit. Y la guinda la pone el sistema **Force Feedback** que transmite con gran realismo toda la física del pilotaje gracias al empleo de la prestigiosa tecnología Immersion **TouchSense**. ■

▲ **Ergonomía perfecta y materiales como el aluminio en los pedales aportan el toque "racing".**

LAS CLAVES
- 5 ejes progresivos e independientes para un pilotaje avanzado.
- Mecanismo de volante de sobresaliente precisión.
- Botón de centrado de dirección y D-Pad de ocho direcciones.
- Tecnología realista de respuesta de fuerza.

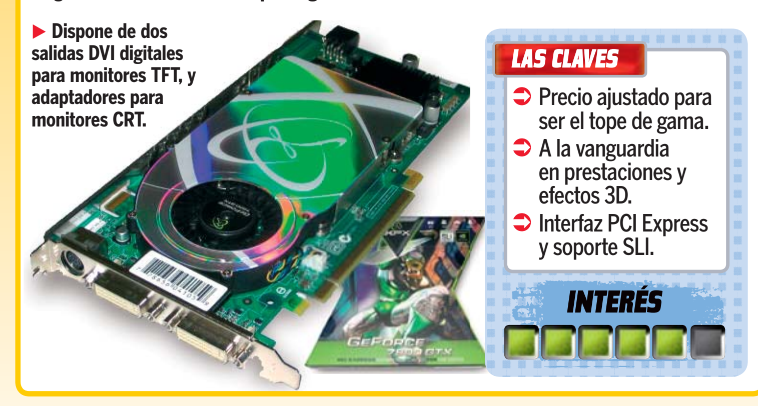
INTERÉS

XFX 7800GTX

Aceleración 3D elevada al infinito

TARJETA GRÁFICA DE GAMA ALTA. **Precio: 479 €**
Más información: Alternate ***www.alternate.es***

Si estás pensado en cambiar tu tarjeta gráfica para jugar al máximo con los juegos más exigentes pero temes hacerle un agujero al bolsillo, te presentamos este interesante modelo. Por un precio donde otras marcas integran el procesador gráfico intermedio de la nueva familia GeForce 7800 de nVidia, esta tarjeta gráfica de XFX ofrece **el tope de gama**, el modelo **GeForce 7800 GTX con 256 MB** de memoria GDDR3. Hablamos del **máximo exponente en aceleración 3D** del momento, con soporte del motor de sombrado "Shader Model 3.0" de DirectX 9.0c y una potencia descomunal para manejar gráficos. Vamos que, si tu PC está al día, podrás jugar a «F.E.A.R.» con todos los efectos activados. ■



▶ **Dispone de dos salidas DVI digitales para monitores TFT, y adaptadores para monitores CRT.**

LAS CLAVES
- Precio ajustado para ser el tope de gama.
- A la vanguardia en prestaciones y efectos 3D.
- Interfaz PCI Express y soporte SLI.

INTERÉS

Benq FP93V

Sólo para tus ojos

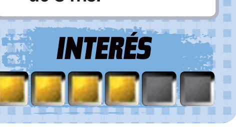
MONITOR LCD DE GAMA MEDIA **399 €**
Más información: Benq. ***www.benq.es***

Lo primero que salta a la vista de este monitor LCD es su **estilizado diseño**, pero además revela unas especificaciones técnicas ideales **para disfrutar de juegos** o películas. Para empezar, con sus **19 pulgadas** te metes casi dentro de cualquier entorno 3D y, como admite una **resolución de 1280x1024** píxeles con un tamaño de 0,264 mm por punto, la definición de la imagen es excelente. Otros valores como las relaciones de brillo y contraste también están entre los mejores de su categoría. Y el factor más importante a la hora de visualizar juegos de velocidad o acción, el tiempo de respuesta, se sitúa en unos 8 ms, más que suficientes para asegurar una **imagen estable sin ralentizaciones**. ■



◀ **Bajo su depurado diseño, este monitor esconde unas prestaciones muy altas.**

LAS CLAVES
- Resolución máxima de 1280x1024 píxeles.
- Pantalla LCD de 19 pulgadas.
- Tiempo de respuesta de 8 ms.



Virtual Golf

Compite en plan profesional

➲ **DISPOSITIVO DE SIMULACIÓN** ➲ **Precio: 299 €**
➲ **Más información: Golf en tu PC.** ➲ **Tel: 91 1810362** ➲ ***www.golfentupc.com***

Vale, ya eres un jugador de golf con un handicap impresionante a base de ganar torneos, pero todo lo que has logrado en los simuladores de golf más realistas ha sido con un sencillo clic al botón del ratón. ¿No te gustaría que tus mejores golpes fueran el resultado de un swing de alta escuela? Pues aquí tienes el **primer sistema doméstico de que reproduce el golf real**.

Virtual Golf interactúa con «Tiger Woods PGA Tour 2005» y ya **se usa en las escuelas y clubs de golf** para los entrenamientos. El funcionamiento es sencillo; sobre una base rectangular, que recrea con césped artificial el tee, hay una pelota real de golf acoplada a un brazo giratorio. Bajo este brazo hay **múltiples sensores con tecnología óptica DPS** que **analizan el ángulo y potencia del golpeo de la bola tras el impacto** con el cabezal del palo y **transfieren la información al** motor de simulación del **juego** para reproducir el golpe.

Fácil de instalar, tras montar la base, sólo hay que conectarla mediante USB al ordenador sin necesidad de instalar controladores ni efectuar configuraciones complicadas. El producto viene con el juego **«Tiger Woods PGA Tour» incluido** –por el momento la edición 2005 y próximamente la nueva versión 2006– y con detalladas instrucciones de cómo activar Virtual Golf como dispositivo de control del juego. La verdad es que **el funcionamiento es impresionante** y la inmersión y experiencia de juego no puede resultar más realista. Eso sí, es necesario una lógica etapa de práctica. Pero el único inconveniente es que no incluye un palo de golf, (a partir de 40 €). Está disponible a través de la web indicada. ■



▲ Olvídate del ratón y apúntate a la simulación de golf más real.

LAS CLAVES

- Realismo total en la ejecución de un swing auténtico.
- Conexión USB, muy fácil de instalar.
- Tecnología de vanguardia en la detección del golpeo de la bola de golf.
- Requiere que el usuario ya tenga un palo de golf.

INTERÉS





▲ Se te acoplará a la mano como si fuera parte de ella.

Logitech G7Laser Cordless

Donde pongas el ratón, pondrás la bala

➲ **RATÓN LÁSER DE GAMA ALTA** ➲ **109 €**
➲ **Más información: Logitech** ➲ ***www.logitech.com***

Seguro que ya le has echado el ojo a uno de los nuevos ratones con tecnología láser pero aún no sabes si darán buen resultado en los entornos 3D más hostiles. Pues aquí tienes un modelo creado **para satisfacer las exigencias de los jugadores** que necesitan **velocidad** extrema y **precisión** total para los juegos **de acción en primera persona**. Dispone de un **sensor láser** que alcanza una **resolución de 2000 dpi** –hasta ahora lo máximo eran 1600 dpi en ratones para jugadores– y su procesador de imágenes de 6.4 megapixels por segundo le permiten rastrear movimiento a una velocidad de 115cm por segundo. Vamos, que puedes arrasar un escenario de «Quake 4» sin despeinarte, porque además es **inalámbrico con transmisión a 2.4 GHz** para evitar interferencias■

LAS CLAVES

- Control insuperable en juegos de acción con el sensor láser y procesador de imagen.
- Inalámbrico y con conexión USB de alta velocidad.

INTERÉS



Thrustmaster Wireless Dual Trigger

Para malabaristas del balón

➲ **GAMEPAD DE GAMA ALTA.** ➲ **Precio: 59,90 €** ➲ **Más información: Herederos de Nostromo.** ➲ **Tel: 91 1440660.** ➲ ***www.hnostromo.com***

Poco a poco vamos eliminando los dichosos cables y ahora le toca el turno al gamepad, con este magnífico mando con tecnología de **transmisión inalámbrica por radiofrecuencia** de **2.4 GHz**, lo que asegura un perfecto funcionamiento si interferencias ni interrupciones. Se conecta por USB al PC y es compatible con PlayStation 2, lo que viene muy bien en juegos como «Pro Evolution Soccer 5». Dispone de dos palancas analógicas y dos gatillos analógicos progresivos **ideales para juegos de fútbol**. El D-Pad es excelente y el realismo de control sube muchos enteros con el **Force Feedback**. ■

◀ Tanto el D-Pad como los botones disponen de luz para jugar en la oscuridad.



LAS CLAVES

- Inalámbrico con tecnología a 2,4 GHz
- Dos gatillos analógicos.
- Mandos analógicos 14 botones y Force Feedback.

INTERÉS

Creative Inspire T6060

Presencia acústica y visual

➲ **ALTAVOCES 5.1 DE GAMA MEDIA** ➲ **89 €**
➲ **Más información: Creative.** ➲ ***http://es.europe.creative.com***

Un nuevo conjunto de altavoces 5.1 que aúna un **diseño moderno** y atractivo **con prestaciones sonoras** de lo más convincente. Así, la potencia se reparte entre los 8W RMS para los altavoces frontales y traseros, los 18W del altavoz central y los 22W del subwoofer. Los tres **altavoces frontales** tienen un diseño de **dos vías separadas con unidad de medios y tweeter** de agudos para entregar un **sonido más detallado**, mientras que el cajón de subgraves acabado en madera se encarga de restituir con gran impacto las explosiones atronadoras gracias a su construcción en madera y a un puerto de salida ensanchado. El **mando a distancia** por cable permite ajustar el volumen, controlar los graves, enchufar auriculares o **conectar reproductores externos.** ■

◀ Un conjunto dotado de formidables prestaciones, una sonido realista y toda la conectividad necesaria.



LAS CLAVES

- Potencia total de 72W RMS.
- Altavoces frontales de dos vías separadas.
- Notable calidad de sonido en juegos.

INTERÉS



Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

Alternativas

Placas base

ASUS A8N32SLI Deluxe • La mejor base para tu hardware

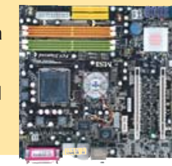
199 € • Más info.: ASUS • http://es.asus.com



Basada en nForce4 SLI X16, es una de las mejores placas para Ahtlon64/X2, que tiene la novedad de permitir instalar dos tarjetas en modo SLI con PCI Express de X16 canales en lugar de los X8 de las placas SLI normales. El chipset es refrigerado por un sistema de disipación pasiva efectivo y silencioso. Además, integra una controladora Serial ATA para instalar discos duros en RAID a 3 GB/s y sonido multicanal 7.1.

ABIT NI8 SLI

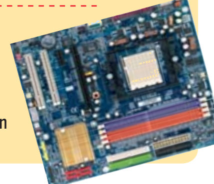
179 € • Mas información: Abit
www.abit.com.tw/page/sp/index.php



Si apuestas por Pentium 4, esta placa con chipset nVidia nForce4 SLI Intel Edition te permite instalar dos gráficas de nVidia en SLI. Dispone del eficaz sistema de refrigeración y control Q-OTES.

ASROCK 939 DualSATA2

69 € • Más información: ASROCK
www.asrock.com



Por fin una placa base para Athlon 64 X2 que permite conservar tu vieja aceleradora 3D puesto que integra un puerto AGP, pero también un puerto PCI Express.

Procesador

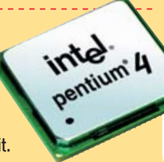
AMD Athlon 64 X2 3800+. 64 bit y doble núcleo

339€ • Más información: AMD • www.amd.com

Han bajado de precio los procesadores Athlon64 de doble núcleo y este modelo es apenas 30 € más caro que la versión normal, así que merece la pena dar el salto a los 64 bit. El doble núcleo potencia el rendimiento en multitarea y está preparado para futuros juegos que se apoyarán en esta función. Está fabricado en proceso de 90 nanómetros con un incremento de la caché L2 a 1 MB. Un procesador que marca un gran salto tecnológico.

Intel Pentium D Processor 830

349 € • Más información: Intel
www.intel.com



Al igual que AMD, Intel ha rebajado los precios de sus procesadores de doble núcleo que ya son una magnífica opción por sus posibilidades futuras. Dispone de soporte de 64 bit.

AMD Sempron64 3000+

83 € • Más info.: AMD
www.amd.com

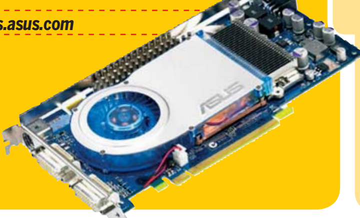


Los nuevos Sempron para zócalo 754 ya son compatibles con 64 bit. Fabricado en proceso de 0.13 micras y dotado de 256 KB de caché L2 a la velocidad del núcleo con un FSB de 200 MHZ.

Tarjeta Gráfica

Asus Extreme N7800GT • Potencia 3D controlada

374 € • Más información: ASUS • http://es.asus.com



Integra el nuevo procesador nVidia GeForce 7800 GT, lo último en aceleración 3D con 20 canales de renderizado y una potencia de cálculo que dobla a la anterior generación GeForce 6800. Soporta por hardware el avanzado motor de sombreado "Shader Model 3.0" de DirectX9.0c y dispone de nuevos motores para generar texturas de alta definición.

Sapphire Radeon X1800XL

449 € • www.sapphiretech.com/sp/



Ya esta aquí la nueva generación de procesadores de ATI, la serie X1K, que en su tope de gama, el Radeon X1800, dispone de la versión XL, más asequible que la XT. Ofrece lo último en tecnología de aceleración 3D y soporta "Shader Model 3.0".

MSI NX6800TD-128

159 € • Más información: MSI
www.msi.com.es



Si lo que necesitas es actualizar tu gráfica AGP, aquí tienes una buena opción con el procesador nVidia GeForce 6800 y 128 MB de memoria gráfica. Al día para correr con todos los juegos.

Tarjeta de sonido

SoundBlaster X-Fi XtremeMusic • Nueva generación

129 € • Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Llega la nueva generación de tarjetas de sonido de Creative con el procesador de sonido X-Fi, tan potente como un Pentium 4 y que supone un gigantesco salto en aceleración de audio 3D con 7.1 canales. Tus juegos irán más rápidos y sonarán de cine en 24 bit de resolución y certificación THX. Y si tienes que usar auriculares, prepárate para un sensacional efecto envolvente.

SoundBlaster Audigy 2 ZS

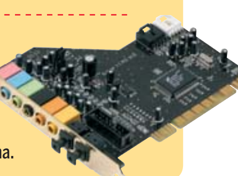
80 € • Más información: Creative
http://es.europe.creative.com



Con la llegada de la gama X-Fi es un buen momento para adquirir a menor precio una Audigy2, con certificado THX y sonido 7.1 de alto nivel.

Terratec Aureon 7.1 Dolby

59 € • Más información: Terratec
www.terratec.net

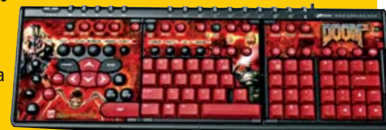


Un modelo con sonido 7.1 asequible que cuenta con la tecnología Dolby Digital Live que convierte cualquier sonido al formato AC3, el de los Home Cinema.

Teclado y ratón

Zboard • Un teclado para cada juego

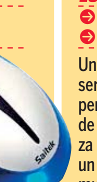
59,95 € (24,95 € cada plantilla) • Info.: Zboard • www.4frags.com www.montatupc.com



Un teclado con membrana intercambiable creado para los juegos por la especial disposición de las teclas –membrana WASD para los FPS o membrana QWERTY para uso normal– y por la posibilidad de añadirle plantillas específicas para títulos como «Doom 3» «World of Warcraft», «Pacific Assault», «Everquest 2» y muchos más.

Siatek PC Gaming Mouse

33 € • Más información: Saitek
www.saitek.com



Un ratón óptico con una sensibilidad de 1600dpi y diseñado para que los "gamers" arrasen en los FPS gracias a su extraordinaria velocidad y precisión. Cuenta con 6 botones ideales para el disparo.

Logitech G5 Laser Mouse

79,99 € • Más información: Logitech
www.logitech.com



Un ratón óptico por láser creado por Logitech pensando en los juegos de acción 3D, pues alcanza los 2000 dpi y asegura un movimiento ultrarrápido y muy preciso.

Altavoces

Creative Inspire T7900 • La caja de los truenos



119 € • Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Para sacar partido de las tarjetas de sonido 7.1 hay que instalar un conjunto de altavoces del mismo formato como este modelo de Creative, que destaca por incorporar el diseño de dos vías separadas (tweeter y cono de medios) en los tres altavoces frontales, lo que aumenta notablemente la calidad de sonido.

Creative GigaWorks S750

430 € • Más info.: Creative
http://es.europe.creative.com

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento. Un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.



Sharkoon Dynamic 5.1

64 €
Más información: Alternate
www.alternate.es



Auriculares que no pierden detalle del sonido multicanal 5.1 gracias a que incorporan unidades independientes para los canales frontales, central, traseros y subwoofer con controles de volumen para cada uno.

¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

	Presupuesto
Placa base: **Con chipset nForce4 SLI 32X**	199 €
Procesador: **Athlon 64 X2 4800+ 2 GB caché**	949 €
RAM: **2 GB DDR2 667 MHz**	490 €
Tarjeta gráfica: **2 tarjetas GeForce 7800 GTX en modo SLI**	900 €
Tarjeta de sonido: **Creative SB X-Fi Elite Pro**	349 €
Disco duro: **2 discos Serial ATA/150 a 10.000 rpm en modo RAID**	380 €
Lector DVD: **MSI XA52P Serial ATA**	49 €
Grabadora: **Plextor 716 Serial ATA**	129 €
Monitor: **Benq FP231W. TFT 16/9**	1.269 €
Altavoces: **Creative Gigaworks S 750**	430 €
Ratón y teclado: **Teclado Zboard y ratón Logitech G7**	160 €
Periféricos: **Thrustmaster Ferrari F1**	220 €
TOTAL	**5.524 €**

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

	Presupuesto
Placa base: **ASUS A8N32 SLI Deluxe**	199 €
Procesador: **Athlon 64 X2 3800+**	339 €
RAM: **2 GB de memoria DDR a 400 MHz**	160 €
Tarjeta gráfica: **Asus Extreme N 7800 GT**	374 €
Tarjeta de sonido: **SoundBlaster X-Fi XtremeMusic**	129 €
Disco duro: **Western Digital Caviar SE WD1600JD**	69 €
Lector DVD: **MSI XA52P Serial ATA**	49 €
Grabadora: **Plextor 716 Serial ATA**	129 €
Monitor: **Philips 109 B60**	169 €
Altavoces: **Creative Inspire T7900**	119 €
Ratón y teclado: **Zboard+Saitek PC Gaming Mouse**	110 €
Periféricos: **Thrustmaster Dual Trigger**	20 €
Saitek X52 Flight Control System	149,95 €
Thrustmaster Rally GT	129 €
TOTAL	**2.144 €**

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

	Presupuesto
Placa base: **con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P**	60 €
Procesador: **AMD Sempron 3000+ o Celeron D 330 GHz**	70 €
RAM: **1 GB de memoria DDR a 333 MHz**	40 €
Tarjeta gráfica: **chipsets nVidia GeForce 6600 o ATI Radeon X600**	120 €
Tarjeta de sonido: **PCI con aceleración sonido 3D**	20 €
Disco duro: **80 GB Ultra/ATA 100**	39 €
Lector DVD: **DVD 10X**	15 €
Grabadora: **Grabación DVD-R a 4x**	35 €
Monitor: **CRT 17 pulgadas pantalla plana**	90 €
Altavoces: **Conjunto 5.1**	35 €
Ratón y teclado: **Logitech Internet Pro**	16 €
Periféricos: **Saitek P880 Dual GamePad**	14 €
TOTAL	**554 €**

Recomendado Micromanía

Joystick



Saitek X52 • Pilotaje seguro y certero

149,95 € • Más información: Corporate PC • Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Te sentirás como un auténtico piloto de caza de combate con este mando de control HOTAS que dispone de palanca de vuelo de alta resistencia y centrado por muelle, acelerador con display gráfico para seleccionar la programación de controles y acabado metálico de pulsadores y gatillos. Además, la iluminación de los botones es ideal para entornos con poca luz, como esa cabina que te has montado en tu habitación...

Gamepad

Thrustmaster Dual Trigger Gamepad • El más deportivo

22,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*

Un gamepad tan asequible como completo con dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 06» «Pro Evolution Soccer 5» o «NBA Live 06», un D-Pad de magnífico tacto y precisión en las 8 direcciones ideal para los movimientos diagonales imprescindibles en los juegos deportivos, 12 botones programables y dos gatillos progresivos que permiten ser más preciso.



Volante



Thrustmaster RallyGT Force Feedback Pro • Quema el asfalto

129,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*

Si aspiras al máximo control de tu vehículo de competición aquí tienes el primer conjunto de volante y pedales con 5 ejes analógicos progresivos para que puedas controlar el embrague del cambio de marchas, el freno de mano con mayor tacto o realizar maniobras de pilotaje avanzado.

Monitores

Philips 109B60• ¡Ahora verás!

169 € • Más información: Philips • www.philips.es

No hay nada como un clásico monitor CRT para jugar y ahora que han bajado tanto los precios ante el empuje del TFT, es el momento de hacerse con una pantalla 19 pulgadas con tecnología LightFrame y pantalla plana real para jugar a una resolución de 1600x1200 píxeles. Su calidad de imagen es excelente. Además, cumple con la normativa TCO03 para garantiza la protección ocular.



Alternativas

Thrustmaster Top Gun AfterBurner II

69,90 € • Más información: H. de Nostromo • *www.hnostromo.com*

Asequible conjunto de palanca y acelerador HOTAS que se separan para mayor comodidad. Ambos disponen de mecanismos de alta precisión y resistencia.



Saitek ST90

19,95 € • Más info.: Corporate PC • Tel.: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Una palanca de vuelo que pone el acento en un sistema de anclaje tan original como infalible, que destaca por la precisión de su eje de rotación y por su eficaz muelle de centrado.



Logitech Rumblepad II

24 € • Más información: Logitech • *www.logitech.com*

Con un D-Pad diseñado para dar mayor precisión a los movimientos diagonales, dispone de 10 botones en configuración de 6 frontales y 4 en los gatillos, sin duda la opción más ergonómica para los simuladores deportivos.

Saitek P3000 Wireless

49,95 € • Más información: Corporate PC • Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables, lo que más sorprende de este modelo es el magnífico tacto de su D-Pad. Como no necesita cables permite disfrutar a tope de los juegos.





Logitech MOMO Racing

149 € • Más información: Logitech • Tel: 91 375 33 68 • *www.logitech.com*

Ahora es un poco más asequible este intachable conjunto de volante y pedales, con una ergonomía a la altura de la extraordinaria calidad de los materiales. La palanca de cambio es robusta como pocas.



Speed Link 4in1 Force Feedback

67 € • Más información: 4Frags • *www.4frags.com*

Si eres fanático del rally aquí tienes este conjunto con un módulo independiente de freno de mano y palanca de cambios para un pilotaje más realista.



ViweSonic VX724 Xtreme

380 € • Más información: ViewSonic • *www.viewsonic.com*

Nuevo récord de tiempo de respuesta, sólo 3ms, para que puedas jugar sin ralentizaciones ni efectos fantasma gracias a la tecnología Xtreme. Además, tiene una excelente calidad de imagen por relación de



Benq FP231W

1269 € • Más información: Benq • www.benq.es

Si puedes tirar la casa por la ventana aquí tienes un impresionante monitor TFT de 23 pulgadas y en formato panorámico 16/9. Vamos, que cualquier imagen que visualice será todo un espectáculo.



Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

TARJETAS GRÁFICAS

Un PC en silencio

Mi ordenador tiene sistemas de refrigeración líquida para el procesador y silenciosa para la fuente de alimentación. ¿Me podéis recomendar alguna tarjeta gráfica potente que, en lugar de los ruidosos ventiladores, se refrigere mediante un disipador? ■ Santiago García





Muchos fabricantes disponen de tarjetas 3D con refrigeración pasiva, sin ventiladores, pero sólo en las gamas medias: GeForce 6600 y Radeon X1600, por motivos de voltaje y generación de calor en sus chips gráficos. Es preferible que adquieras una tarjeta gráfica GeForce7800 o Radeon 1800 y si el ruido de su sistema de refrigeración te parece excesivo, puedes sustituirlo por una refrigeración líquida como la que ya tienes para el procesador. Fabricantes como Thermaltake, Zalman o CoolerMaster disponen de diferentes soluciones para ello.

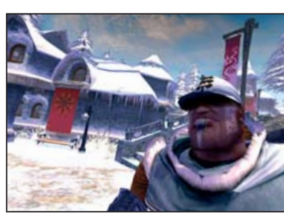
Problemas con SLI

Tengo dos tarjetas gráficas GeForce 6800 en modo SLI. Pero al conectarlas en «Half Life 2» se producen líneas que llenan la pantalla. ¿Puede ser por falta de potencia de la fuente? He observado que estas interferencias son más pronunciadas cuando funcionan los discos duros, al cargar niveles. ■ Toni

Lo primero es actualizar los controladores ForceWare de nVidia a la versión 80, cuyas mejoras se han centrado en el modo SLI, solucionando muchos problemas de rendimiento y errores gráficos. Además, esta versión te permitirá habilitar la opción de sincronización Vsync para comprobar si esto soluciona el problema. En cualquier caso, te recomendamos una fuente de alimentación de 550W y procura alimentar las unidades de almacenamiento con cables directos de la fuente de alimentación, es decir, trata de reducir en lo posible los adaptadores que duplican las tomas de corriente.

Requisitos perdidos

Antes de comprar «Fable» leí detenidamente los requisitos mínimos y mi PC cumple con ellos ya que tengo una tarjeta gráfica GeForce 4 MX440 con 64 MB, pero cuando intento jugar me dice que no poseo las características compatibles con “Vertex y Pixel Shader” y no me deja ni empezar. ¿Hay alguna solución? ■ Diego Jaén López

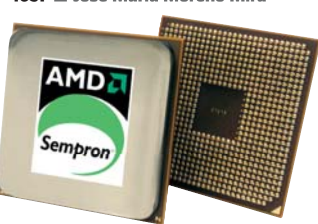


Pues verás, en los requisitos técnicos que aparecen en la caja se especifica “tarjeta gráfica de 64 megas compatible con shaders.” En la web de soporte técnico online: ***http://support.microsoft.com/?scid=kb;en-us;905587*** mencionan, además, que algunas tarjetas gráficas de 64 MB no soportan el motor de sombreado de vértices y píxeles que usa el juego. Lamentablemente es el caso de tu GeForce4 MX440. No tienes más remedio que devolverlo por incompatibilidad con la tarjeta gráfica o comprar otra nueva.

PROCESADORES

¿Un procesador falso?

Acabo de adquirir un PC y aunque me presupuestaron un modelo AMD K8 754 3100 INBOX en las “propiedades del sistema” lo reconoce como un chip AMD SEMPRON PROCESSOR 3000+ 1,80 GHz ¿Acaso me han engañado con el procesador? También me gustaría que me comentaseis el equipo, que lleva una gráfica Radeon 9250 128MB y 512 MB de RAM ¿Es suficiente para los juegos actuales? ■ Jose María Moreno Mirá



No te preocupes, la nomenclatura que utiliza AMD para sus procesadores (en tu caso 3100+) se refiere a su rendimiento, no a la velocidad de reloj del núcleo del procesador, así que los 1.8 GHz son correctos. Respecto a que las propiedades del sistema identifican un 3000+ en lugar de un 3100+ si deberías comentarlo en la tienda, puesto que este último lleva 256KB de caché en lugar de los 128KB del primero. El ordenador va muy justo para juegos de acción actuales en alta resolución. Instala un Athlon 64 y no te preocupes porque un 3000+ vaya a 1.8 GHz, esta CPU es una auténtica máquina con videojuego. Si tienes presupuesto, cambia la tarjeta gráfica por una GeForce 6600 o una Radeon X1600, sin olvidar al menos 1GB de memoria RAM.

Aviso de emergencia

Al arrancar mi ordenador a veces salta un mensaje de error: “Warning: Your computer CPU Fan Fail“. Es como si fallara el ventilador, pero realmente no deja de funcionar ni sube la temperatura de la CPU. ¿Se trata de un problema de configuración? ■ F. García López



Suponiendo que tengas actualizada la BIOS, ten en cuenta que por defecto está activa la función Q-Fan control, que se encarga de monitorizar la velocidad del ventilador de la CPU según la temperatura. Pero el sistema Q-Fan no detecta tu ventilador porque no debe estar enchufado al conector correcto de la placa base. Quítalo del conector CPU_FAN y enchúfalo al conector PWR_FAN1 y acostúmbrate a que verás las RPM del ventilador de la CPU en la línea POWER FAN Speed.

SISTEMA OPERATIVO

En modo multitaréa

Desde que utilizo el chat de MSN Messenger mientras juego a «F.E.A.R» o «Doom 3» he notado que la acción se ralentiza porque el disco duro entra en funcionamiento. He aumentado la memoria RAM hasta los 2GB,

La pregunta del mes

¿Mejor fuera o dentro?

¿Es cierto que una tarjeta de sonido externa a la placa base mejora el rendimiento del ordenador o es mejor la que viene interna? Y si es mejor la externa, ¿cual me aconsejáis por no más de 100 €? ■ Gonzalo Pascual



Los chips de sonido multicanal de placas base son muy eficientes en su mayoría, pero no ofrecen la misma calidad de audio que una tarjeta de sonido de gama alta porque su circuitería es muy básica y no implementa filtros de calidad. Además, algunos juegos dan problemas porque no son testeados sobre estos dispositivos, sino fundamentalmente sobre chips SoundBlaster. Te recomendamos una tarjeta de sonido Creative X-Fi Xtreme Music, conseguirás una excepcional calidad de sonido, mayor rendimiento en juegos debido a su aceleración de sonido 3D y un realista efecto multicanal con auriculares. Se te va un poco de presupuesto, porque son 129 €, pero merece la pena. Y, si no, siempre te queda la excelente gama Audigy 2, aunque está un paso por detrás...



pero persiste este problema. ¿Tiene alguna solución o me olvido de chatear con los juegos de acción 3D? ■ Andrés Gil



El problema es que la configuración por defecto de Windows XP, cuando se arranca un juego o programa a pantalla completa, le asigna casi toda la memoria de sistema disponible, por lo que cuando otra aplicación en segundo plano requiere un archivo, recurre a la carga desde el disco duro en lugar de a la memoria. Para evitarlo, puedes hacer un sencillo cambio en el registro de Windows, ¡sólo si estás familiarizado con ello! Abre el registro y en HKEY_LOCAL_MACHINE/SYSTEM/CurrentControlSet/Control/Session Manager/Memory Management, haz doble clic en DisablePagingExecutive y cambia el valor por 1. Luego haz también doble clic sobre la clave LargeSystemCache e introduce 1 como valor.

Recuperar el sistema

Tengo un Pentium 4 con 512MB de RAM y una GeForce 6600 y desde que he instalado Windows XP hay algunos juegos como «MoH: Pacific Assault» que van más lentos que antes ¿Me recomendais que vuelva a instalar Windows 98? ■ Pedro Valero



El problema es que sólo tienes 512 MB de memoria RAM y Windows XP carga por defecto programas y servicios que consumen mucha memoria y no vas a necesitar con los juegos. Cada vez que tengas que jugar haz un reinicio limpio de Windows XP. Para ello, entra en inicio\ejecutar y teclea "msconfig" y en la pestaña "general" selecciona "inicio selectivo". Deja marcada sólo la casilla "cargar servicios del sistema". Luego, en la pestaña servicios, selecciona "ocultar todos los servicios Microsoft" y entonces clica sobre "deshabilitar todo". Aplica los cambios y selecciona "salir y reiniciar". Otra cosa que puedes hacer es reducir al mínimo la apertura de memoria AGP, en la BIOS.

SONIDO

Dolby Digital interactivo

Mi PC tiene una tarjeta sonido integrada en placa nForce2. Quiero instalarlo en el salón para jugar con la tele. También quería aprovechar la potencia y calidad del Home Cinema y he conectado la salida digital de la tarjeta a la entrada digital de mi amplificador Onkyo TR600, pero en la mayoría de los juegos no obtengo ningún sonido. ¿A qué se debe? ■ Ernesto Sanz

DOLBY DIGITAL LIVE

La cuestión está en que tu amplificador decodifica Dolby Digital AC3, pero el sonido 3D de la mayoría de los juegos emplea DirectSound3D u otras librerías que nada tienen que ver con este formato y por eso no las reconoce. Debes utilizar las entradas para decodificadores externos de tu amplificador y conectar la tarjeta de sonido a través de 3 cables estéreo jack de 3.5mm a formato RCA. Otra solución es instalar una tarjeta de sonido –por ejemplo una Terratec Aureon 7.1– con soporte de tecnología Dolby Digital Live! que convierte en tiempo real todas las señales de audio al formato Dolby Digital 5.1 AC3, por lo que tu amplificador si reconocerá y procesará el sonido 3D correctamente.

DISPOSITIVOS DE CONTROL

Deshabilitar la tecla de Windows

Me encantan los juegos de acción 3D, pero muchas veces le doy sin querer un toque a la tecla Windows y el juego cambia al escritorio. ¿Se puede desactivar esta tecla? ■ Daniel Martínez



Accede al registro de Windows, –ten cuidado– y busca la clave: HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Keyboard Layout. Una vez la tengas seleccionada –aparecerá con fondo azul– ve a la barra superior y en edición, selecciona "nuevo" y "valor binario". Introduce el nombre Scancode Map. Cuando aparezca esta clave en la ventana de la derecha selecciónala –de nuevo aparecerá con fondo azul– y con el botón derecho del ratón abre el menú y activar "cambiar datos binarios" e introducir estos valores 00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 00 00 00 00 5B E0 00 00 5C E0 00 00 00 00.

PORTÁTILES

¿Se puede ampliar?

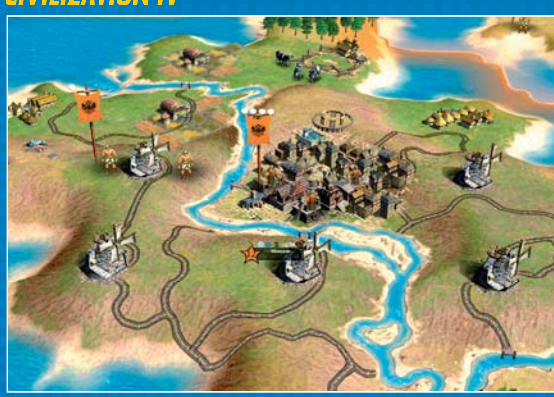
Tengo un portátil Pentium 4 y quiero ampliar a un 1 GB la RAM y cambiar de tarjeta gráfica. ¿Qué opción es la más recomendable, la Mobility Radeon X800 de ATI o la Geforce Go 6800 de nVidia? ■ Daniel Cabrera

Te recomendamos un modelo con el nuevo procesador gráfico de nVidia GeForce Go7300. Incrementa el rendimiento con respecto a la generación anterior y es compatible con el motor de sombreado "Shader Model 3.0".

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos alanlizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

CIVILIZATION IV



La genial serie de estrategia «Civilization» se pasa a las 3D en esta entrega para ofrecer un entorno gráfico actualizado, pero no se aparta de los requisitos de hardware más comunes en el género. Una **tarjeta gráfica con 64 MB** de memoria basta para manejarlo, como las **Radeon X1300** y las **GeForce 6200**. Pero sí es recomendable una **CPU potente, de no menos de 2 GHz** con **1GB** de **RAM**, dada la gran cantidad de datos que debe procesar constatemente. También es importante contar con un **ratón cómodo y de alta calidad** para desplazarse con precisión por la interfaz del juego porque pasarás muchas horas frente al PC.

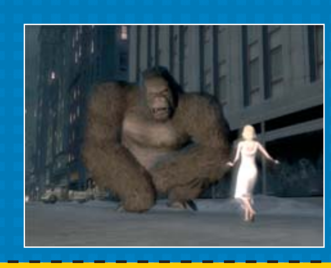
PRINCE OF PERSIA. LAS DOS CORONAS

Un majestuoso entorno 3D repleto de efectos visuales y una acción imparable exiguen una **tarjeta gráfica** de gama **medio-alta**, como una **GeForce 6600** o una **Radeon X1600** con **128 megabytes** de memoria gráfica. El procesador debe superar los **2 GHz** y la memoria RAM, mejor a partir de **1 GB**. Para controlar a nuestro héroe un **gamepad con palancas analógicas** y un D-Pad serán de gran ayuda, para ejecutar los combos.



PETER JACKSON'S KING KONG

Otro título de acción 3D en el que una tarjeta perteneciente al segmento medio, como las **GeForce 6600 o las Radeon X1600** responderán de fábula a las necesidades gráficas. El procesador debe contar con **2 GHz** y y **1GB de RAM** para jugar con soltura. Controlar a King Kong es mucho más fácil con un **gamepad**, mientras que para las fases de acción en primera persona no puede fallar **un ratón que sea rápido y preciso.**



STAR WARS: BATTLEFRONT II

Si quieres que los gráficos vayan como la seda debes tener una aceleradora **3D totalmente compatible con DirectX9.0c** y con **128 MB** de memoria gráfica, una GeForce 6800 o una ATI Radeon X1600 no te fallarán. Con una **CPU** que supere los **2,4 GHz** y **1GB** de RAM, si salta será al hiperspacio. Pero, aunque la fuerza te acompañe, una tarjeta de **sonido 3D y altavoces 5.1** te permitirán introducirte por completo en Star Wars.



Creative SoundBlaster X-Fi

La evolucion definitiva del sonido 3D

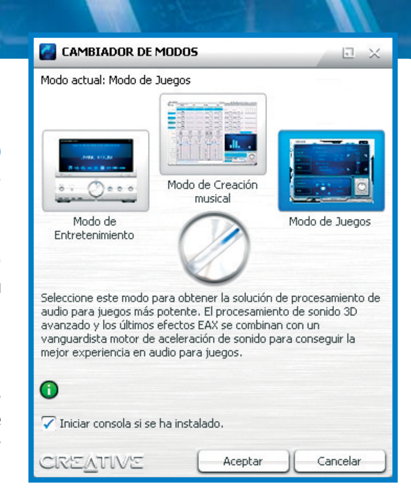
La oscuridad ha irrumpido de un modo decisivo en los juegos de acción y terror, primero con «Doom 3» y ahora con «F.E.A.R.», pero no hubiera sido posible sin el desarrollo del sonido 3D posicional. Y ahora, además, la tecnología X-Fi revoluciona todo lo que ya conocíamos.



▲ «Battlefield 2» es uno de los primeros títulos con soporte para X-Fi, que carga efectos de sonido de alta resolución en la memoria X-RAM de la tarjeta.

SONIDO 3 EN 1

LA TECNOLOGÍA X-FI DESTACA POR SU VERSATILIDAD DE APLICACIONES. Dispone de tres modos de funcionamiento: para juegos, entretenimiento y creación/edición. Se cambia fácilmente entre ellos y permite orientar toda la potencia del chip X-Fi a la tarea específica como al sonido 3D en el modo juego o a la decodificación de sonido en los formatos .mp3, .wma, Dolby Digital EX y DTS ES en el modo entretenimiento. En el modo creación, permite la grabación en 24bit/192 kHz, la recuperación de una compresión .mp3 a su estado original, la limpieza de ruidos en grabaciones antiguas, la edición con herramientas de rango profesional y la composición musical MIDI, que por primera vez también puede realizarse con sonido 3D.



El sonido 3D posicional surgió en 1998 con títulos como «Unreal» y «Aliens Vs Predator». El salto del estéreo a los cuatro canales mejoraba la inmersión en la atmósfera de juego, añadiendo un elemento interactivo: si oyes al enemigo, puedes saber dónde está sin verle.

Con el tiempo, el número de canales se ha ido ampliando hasta los 7.1, pero el sonido 3D se había estancado en cuanto a la calidad de audio, porque muchos efectos se siguen grabando en baja resolución. Además, a muchos tampoco les convence el engorro de poner tantos altavoces y a altas horas de la noche no hay más remedio que utilizar auriculares. Y, para colmo, en equipos menos potentes el sonido 3D puede llegar a afectar demasiado el rendimiento. Pues bien, hemos probado a fondo una X-Fi Fatal1ty y te aseguramos que Creative ha dado con una solución que puede dejar atrás todos estos problemas con el sonido 3D.

UNA CPU PARA EL SONIDO 3D

El protagonista de este avance es el X-Fi Xtreme Fidelity, un procesador de audio diez veces más complejo que la anterior generación de SB, Audigy. Tiene una potencia de cálculo similar a una segunda CPU de 3,4 GHz, con un sofisticado proceso de señales de audio que descarga por completo a la CPU de esta labor.

> ***X-Fi llega dispuesta a solucionar de una vez por todas, las incomodidades que impiden disfrutar del sonido 3D***

Tras instalar una X-Fi Fatal1ty FPS de pruebas y sin cambiar los altavoces, los juegos que tantas veces hemos escuchado con una estimable Audigy suenan notablemente mejor. ¿Cómo es posible? La explicación es sencilla, X-Fi tiene un revolucionario motor SRC –conversor de frecuencia de muestreo– que con la función "24 bit Crystalizer" activada, convierte en tiempo real todos los archivos de sonido a 24 bit y 96 kHz de resolución. Esto supera los 16 bit/44.1 kHz de los archivos originales en juegos, música y películas, que muchas veces están grabados aún en resoluciones más bajas.

Además, el incremento en la definición del sonido se apoya en una relación señal/ruido de 109dB –una referencia en productos de audio profesional–. Así, el sonido enviado a los altavoces 7.1 es más cristalino, real, denso y rico en matices y en toda la gama de frecuencias.

MAYOR RENDIMIENTO

En las pruebas también notamos que los juegos parecían ir más desahogados sin alterar la configuración de los mismos. Otro misterio que también tiene su lógica en el chip X-Fi, porque el motor de sonido 3D recurre a su devastadora potencia de cálculo y a la mencionada arquitectura de anillos para liberar a la CPU de los exigentes cálculos de audio, descargándola de ellos para favorecer otros como el motor de física y el de IA que tanto influyen en el rendimiento. Además, los modelos Fatal1ty FPS y Elite Pro integran 64 MB de X-RAM o memoria interna para almacenar las muestras de sonido de los efectos y así se libera más



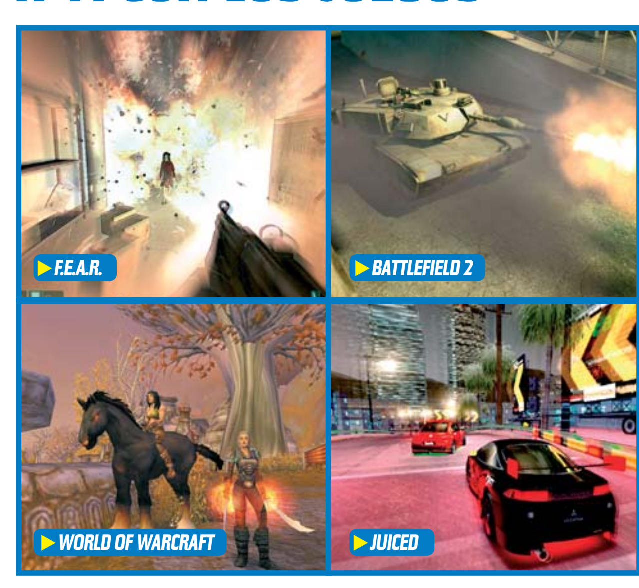


▲ El efecto de sonido envolvente con auriculares es de lo más impresionante, como un 5.1 gracias al motor CMSS 3D.



▲ La consola THX permite calibrar la configuración de los altavoces y ajustarla a tu posición de escucha.

X-FI CON LOS JUEGOS



CIENTOS DE JUEGOS IMPLEMENTAN SONIDO 3D bajo la tecnología del estándar EAX Advanced HD, desarrollado por Creative para sus tarjetas de sonido, con sistemas multicanal, que ya va por la versión 5.0. Ahora, junto a la potencia de proceso y la calidad que proporciona X-Fi, el realismo del entorno 3D recreado en un juego, evoluciona hacia un nivel altísimo. ¡Imposible distinguir el sonido virtual del real! Si quieres ponerlo en práctica, aquí te facilitamos los títulos más actuales que, en base al EAX, aprovecharán el hardware de X-Fi.

LOS QUE MEJOR SUENAN

- ***F.E.A.R.***
  - MM 129
  - Puntuación: 99
- ***Battlefield 2***
  - MM: 126
  - Puntuación: 97
- ***World of Warcraft***
  - MM: 122
  - Puntuación: 94
- ***Rome: Total War (Barbarian Invasion)***
  - MM: 130
  - Puntuación: 97
- ***Cold War***
  - MM: 131
  - Puntuación: 80
- ***Las Crónicas de Riddick: Escape from Butcher's Bay***
  - MM: 120
  - Puntuación: 91
- ***GTA: San Andreas***
  - MM: 126
  - Puntuación: 95
- ***Juiced***
  - MM: 125
  - Puntuación: 92
- ***Psychonauts***
  - En preparación.
  - No comentado.
- ***Vietcong 2***
  - MM: 131
  - Puntuación: 88

memoria RAM del sistema. En nuestras pruebas la mejora en el rendimiento depende del API de audio que utilice cada juego, resultando que bajo DirectSound 3D es casi inapreciable. Sin embargo en EAX, EAX Advanced HD o en OpenAL, el rendimiento del juego mejora en torno del 4% al 10% con respecto a las tarjetas de sonido Audigy. Tal vez parece poco, pero es justo la diferencia que puede hacer jugable a ese bombazo que antes iba ralentizado en tu equipo. Comparando con las tarjetas basadas en el EMU10K1 de las SoundBlaster Live! el incremento crece entre un 10% y un 30%. Y del 17 al 40%, con respecto a chips integrados en placas base.

Además de proporcionar un increíble realismo de sonido posicional las X-Fi mejoran el rendimiento de los juegos

Además, X-Fi aumenta el número de voces simultáneas en 3D de 64 a 128 y mejora increíblemente el posicionamiento en 7.1 canales y los efectos de oclusión, reverberación o refracción con EAX Advanced HD 5.0

FUTURO PROMETEDOR

Si el presente de X-Fi es espectacular en juegos como «Battlefield 2» o «F.E.A.R.» y otros que irán adaptando, el futuro es tan prometedor como seguro. Y es que SoundBlaster es el estándar en creación de audio para juegos y Creative ofrece un magnífico soporte de herramientas dirigidas a los desarrolladores para que los próximos títulos saquen todo el provecho de la memoria X-RAM y de la potencia del chip X-Fi. Desde una perspectiva más amplia, la inversión en una X-Fi asegura tener una tarjeta de sonido a la última para años. Ya quisiéramos con las tarjetas gráficas, ¿no? ■ **A.T.I.**

TODA LA GAMA SOUNDBLASTER X-FI

ESTOS SON LOS DISTINTOS MODELOS X-FI de tarjetas de sonido que te vas a encontrar en las tiendas, descritas desde el modelo más básico hasta el más completo de la gama. Elige la tuya.





XTREME MUSIC

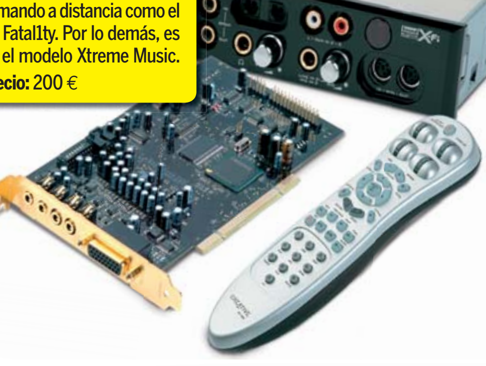
UN EXCELENTE PUNTO DE PARTIDA, como modelo básico. Resulta ideal para música, juegos y películas, pero le falta la conectividad de un módulo.

Precio: 129 €

PLATINUM

LA OPCIÓN MÁS EQUILIBRADA con un rack de conexiones y mando a distancia como el de las Fatal1ty. Por lo demás, es como el modelo Xtreme Music.

Precio: 200 €







FATAL1TY FPS

GRACIAS A LOS 64 MB DE X-RAM INTEGRADA es la elección perfecta para los juegos. Dispone de panel de conexiones frontal para las bahías de 5 y 1/4" y mando a distancia.

Precio: 249 €



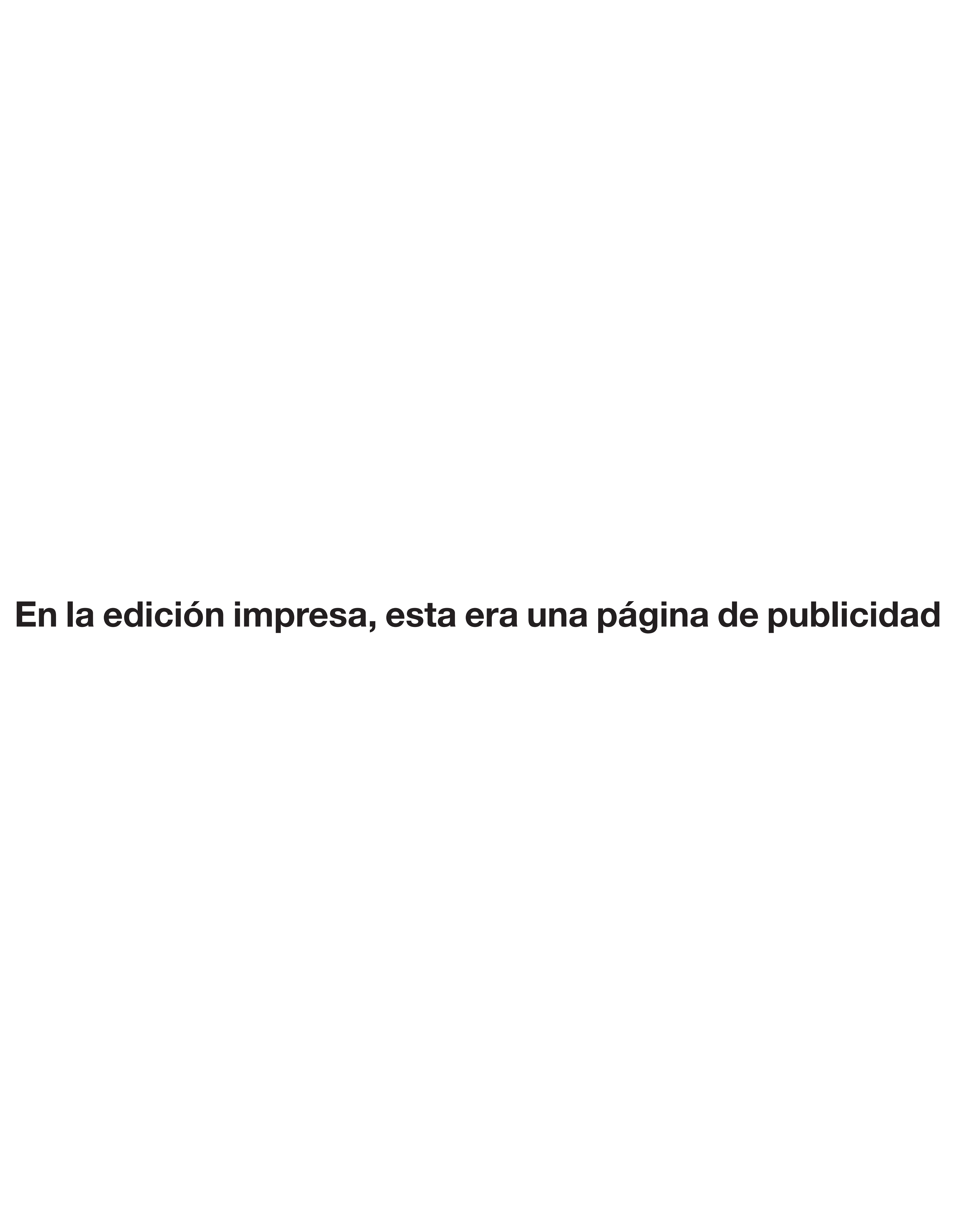
ELITE PRO

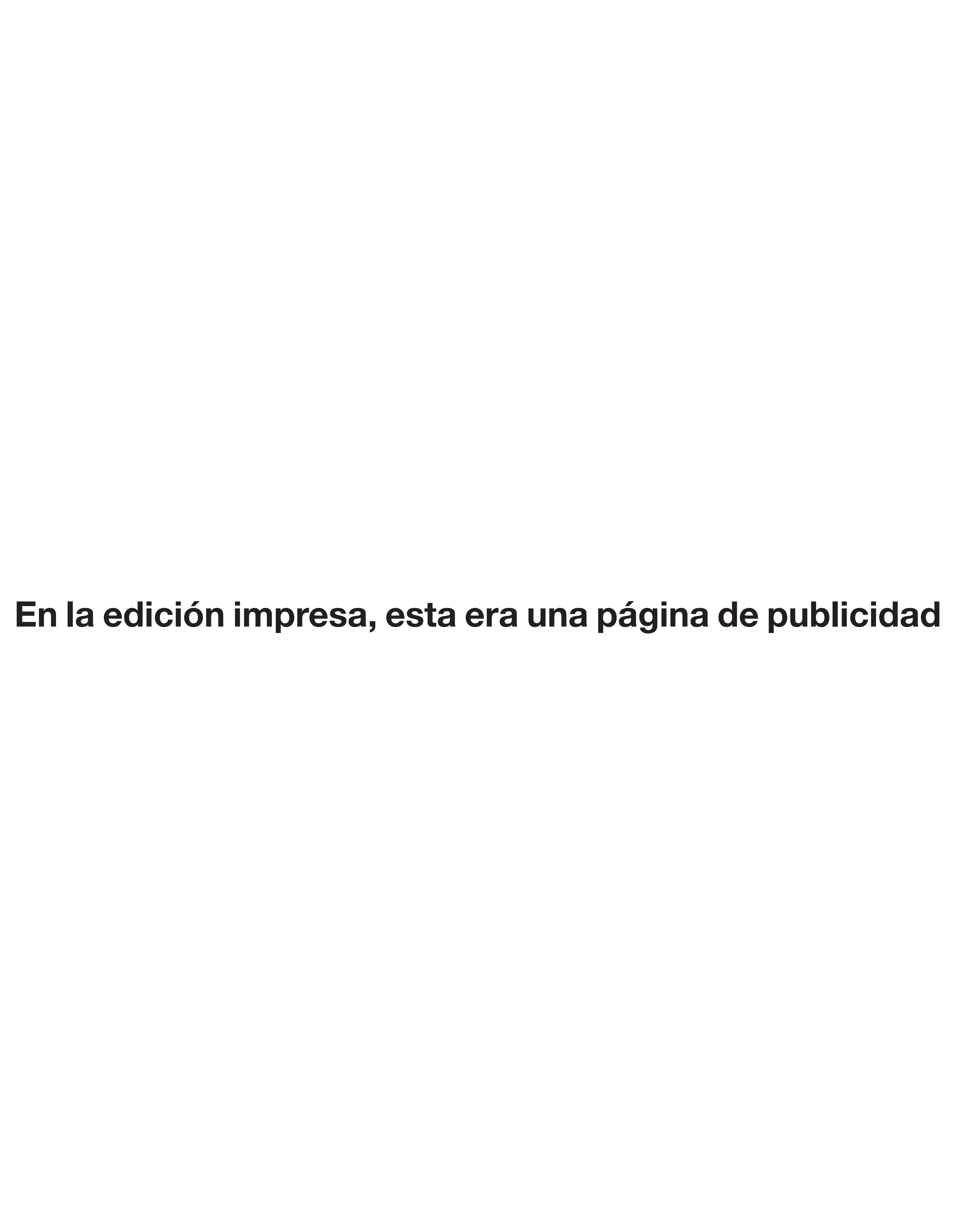
EL TOPE DE GAMA, con unas excelentes prestaciones, 64 MB de X-RAM y un elegante módulo de conexiones externo que permite interactuar con muchos otros dispositivos.

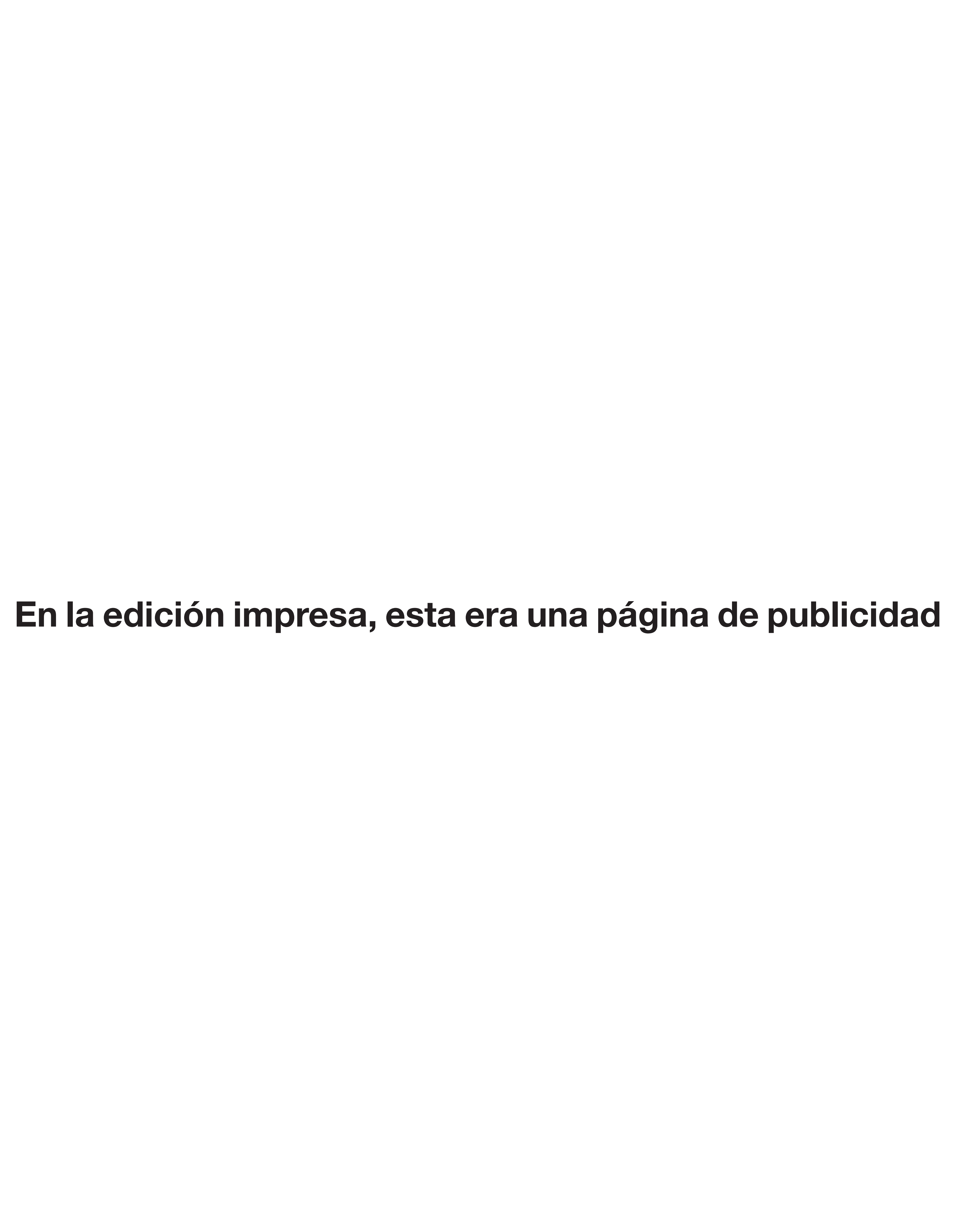
Precio: 350 €

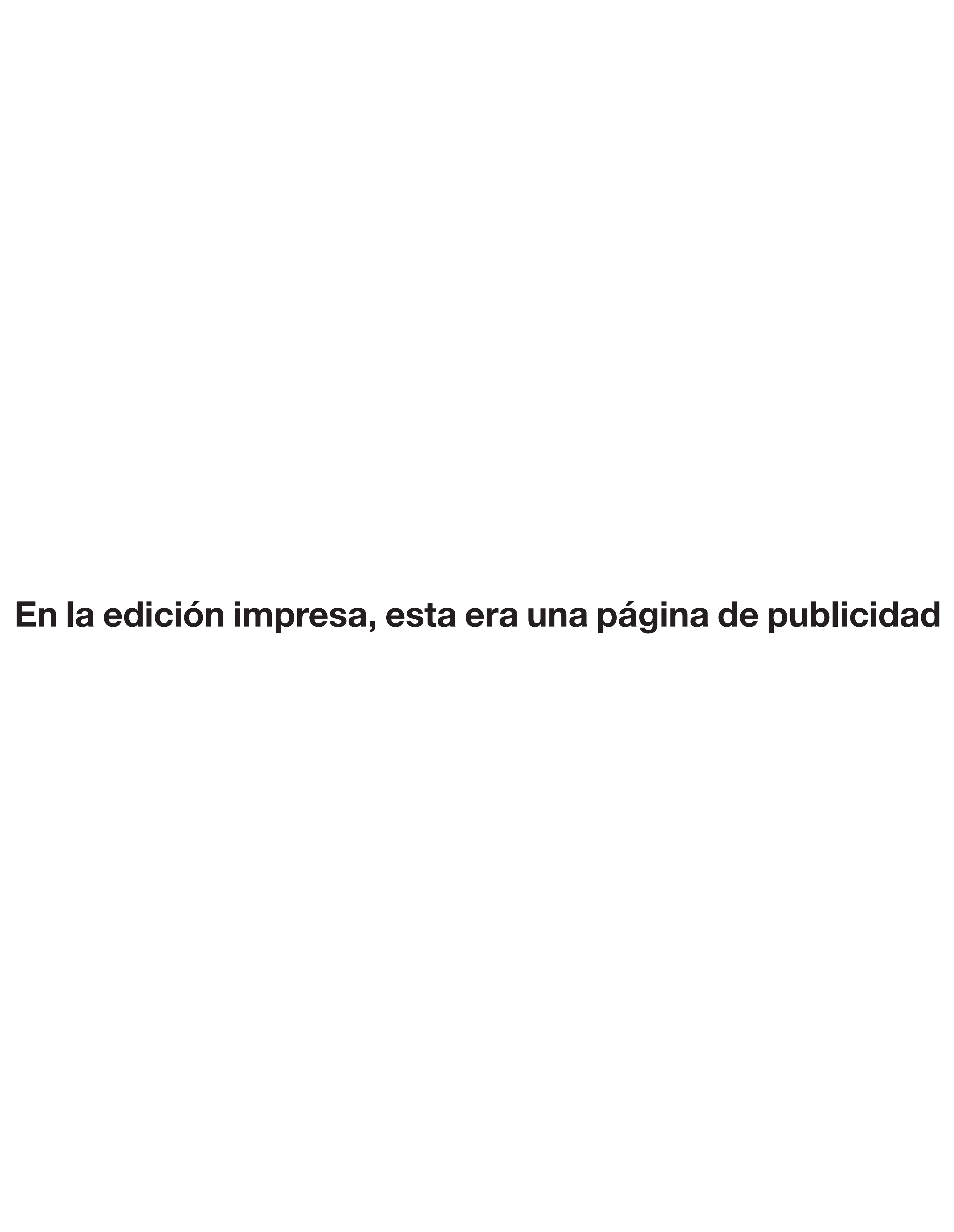
LO ENCONTRARÁS EN:

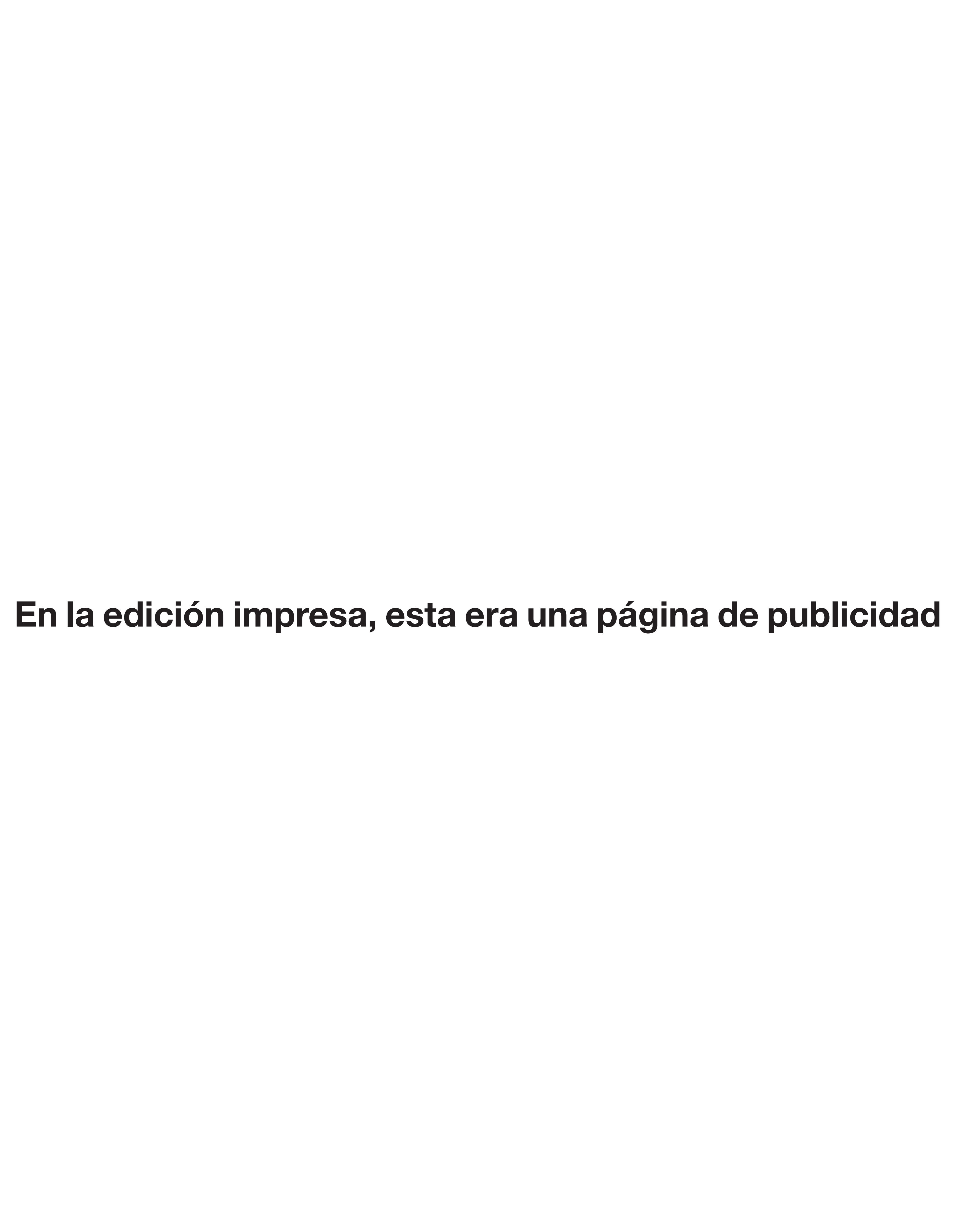
- Gama Creative SoundBlaster X-Fi: ***http://es.europe.creative.com/***
- Lista de títulos de juegos con EAX Advance HD y X-Fi: ***http://www.soundblaster.com/gaming/***

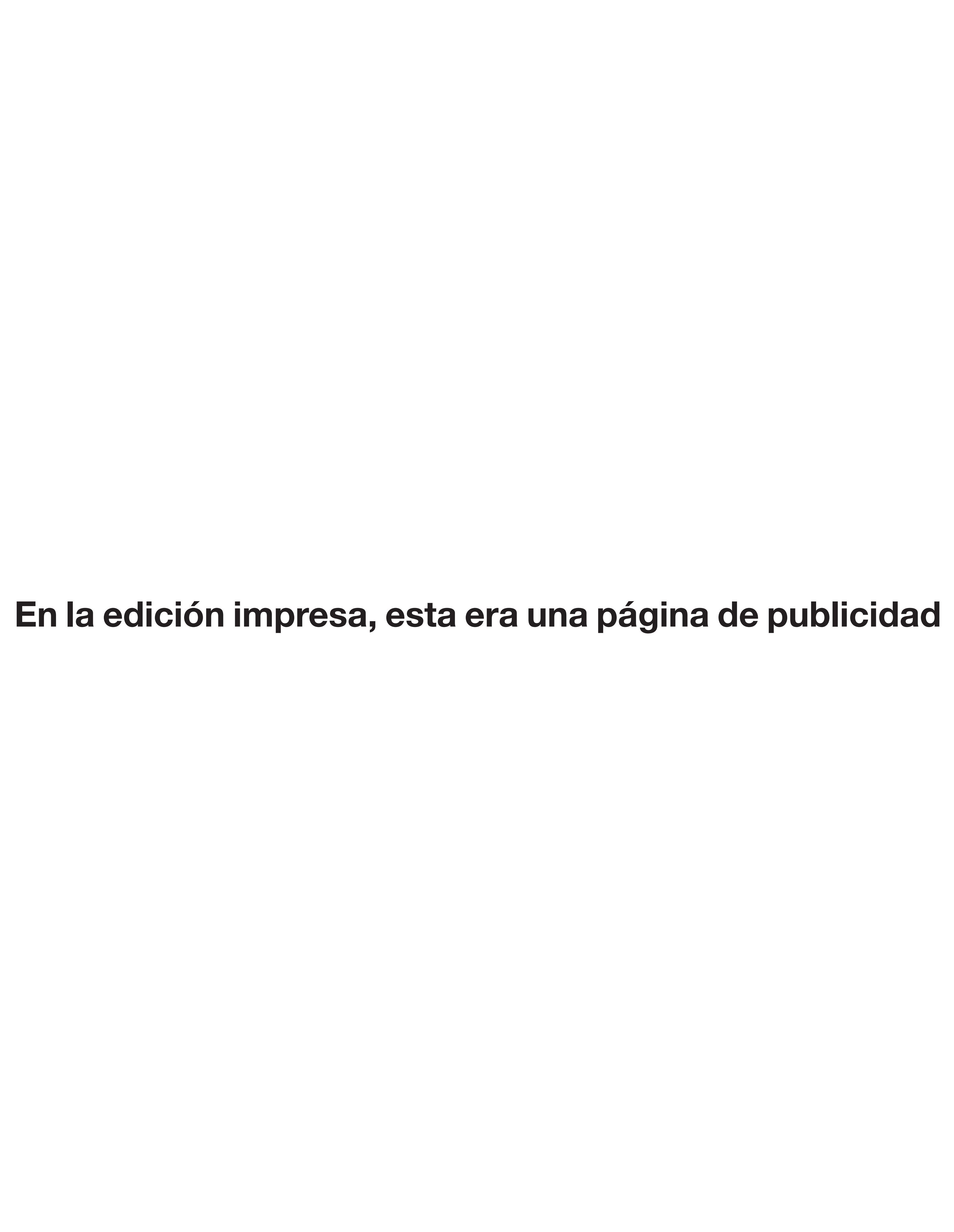

En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



La competición... ¡total!

TOCA RACE DRIVER 3

Lejos de la velocidad arcade, de los rallies y del tuning, está a punto de caramelo la nueva entrega de una de las series más impresionantes en el mundo del motor. Hemos cogido el nuevo «TOCA» y te contamos cómo será la simulación más espectacular del género.

CÓMO SERÁ...

➲ CODEMASTERS ➲ VELOCIDAD ➲ ENERO 2006

- ➲ **LA SIMULACIÓN Y EL REALISMO** serán las características más relevantes que definirán la nueva entrega de «TOCA Race Driver».
- ➲ **OFRECERÁ COMPETICIONES DE TODO TIPO** donde podrás participar conduciendo todo tipo de coches, desde los Gran Turismo más impresionantes a bólidos clásicos de los años 30.
- ➲ **INCLUIRÁ UN MODO CARRERA** donde podrás encarnar a un piloto profesional y llevarlo a lo más alto participando en torneos y competiciones.
- ➲ **EL MODO MULTIJUGADOR** que incluirá te permitirá medirte con los rivales más duros en competiciones donde demostrarás ser un as del volante.

Aunque lo de la velocidad en plan "salvaje" y totalmente arcade está muy bien, tú no eres de esos. No, para ti lo de las cuatro ruedas, el motor y el volante es casi una religión. Tú no disfrutas viendo a Fernando Alonso ganar el mundial de F1: tú querrías estar en su lugar y te sabes mejor que los ingenieros de Renault las características del R-25. Como te sabes las de los coches de GT, lo que mide Montmeló, en qué año empezó a competir Fangio y hasta que Paul Newman fundó una escudería de fórmula CART.

A ti te gusta la velocidad, te gustan los coches y no sólo pilotarlos, sino vivirlos, disfrutarlos y sentirlos. Pero como cuestan un pastón, te tienes que conformar con lo mismo que los que somos como tú : juegazos de velocidad en el PC, capaces de aunar simulación y realismo, como la última entrega de la serie «TOCA».

Y, si realismo es lo que quieres, «TOCA Race Driver 3» te lo va a dar en cantidad. Tanto como competiciones y coches.

VARIEDAD TOTAL

La competición será la esencia de «TOCA 3», pero no su única clave. Esa competición vendrá definida por la cantidad, la variedad ►►

Velocidad y realismo se dan la mano en el nuevo «TOCA» para que puedas demostrar que eres un as del volante



HISTORIA SOBRE RUEDAS



TODO TIPO DE COMPETICIONES estarán a tu disposición en la nueva entrega de «TOCA Race Driver». Desde las más electrizantes, como las carreras en circuitos ovales, a las más técnicas.

¡DISFRUTARÁS DE COCHES DE ENSUEÑO! Desde los más potentes, con vehículos Gran Turismo como uno de los mejores ejemplos, hasta coches históricos como los Mercedes de los años 30.



▲ **¡COMPITE POR SER EL MEJOR!** Modo carrera, torneos, vehículos clásicos, históricos... «TOCA Race Driver 3» cogerá todo lo que puedas imaginar en juegos de coches y te lo servirá en una simulación impresionante.



▲ **RELÁMPAGOS DE PLATA SOBRE RUEDAS.** Para competiciones de clásicos, las carreras con vehículos... ¡de los años 30! Cuando te subas a uno vas a enterarte de verdad de lo que es ser habilidoso al volante.



▲ **VELOCIDAD Y HABILIDAD.** Según la competición en que participes y el tipo de coche que pilotes, descubrirás que te va a costar lo de llegar a ser el número uno... porque esto será simulación, ¡y de la buena!



¡PON A PUNTO TU BÓLIDO!

SUSPENSION			
FRONT STRENGTH	SOFT	0.50	HARD
REAR STRENGTH	SOFT ←	0.50	→ HARD
FRONT DAMPING	SOFT	0.50	HARD
REAR DAMPING	SOFT	0.50	HARD

ACCEPT UNDO INFO DEFAULT

PARA LOS MÁS SIBARITAS DE LA MECÁNICA. Y, casi, casi, para los más profesionales. Porque «TOCA Race Driver 3» estará a la altura de los más exigentes en todo. En el caso de la configuración de la mecánica y las características del coche, podrás modificar hasta el más pequeño detalle tu vehículo, cuando lo prepares para la competición, dependiendo del circuito y las condiciones de carrera.

▸▸ y el realismo. La competición, con una mirada al origen de «TOCA», te propondrá encarnar a un piloto y seguir su carrera profesional. Pero si prefieres la diversión inmediata te podrás poner manos al volante de auténticas joyas de la historia del motor.

Más de 50 opciones de competición instantánea, con coches de todo tipo (GT, Indy, prototipos, clásicos...), que podrás configurar según tus gustos, para adaptarlos a las características de la carrera y de tu propio estilo de conducción, modos multijugador, desafíos de habilidad, contrarreloj, etc. Vamos que si no encuentras un modo de juego que se adapte a tus gustos, será porque no existe.

La simulación total será la razón de ser del nuevo «TOCA», con una oferta de competiciones y coches de todo tipo

¡CONDUCE Y DISFRUTA!

Hacer de una carrera cualquiera, "tu" carrera será algo más que una posibilidad en «TOCA Race Driver 3». La configuración de los vehículos será total, hasta límites exagerados. Podrás meterle mano desde los amortiguadores hasta retoques en el motor –siempre dentro de la legalidad de la competición, claro.

Pero, dejando aparte el aspecto más "técnico" del juego –y casi, casi profesional– «TOCA Race Dri-



◀ ¡VIVIRÁS LA VELOCIDAD MÁS ESPECTACULAR! *Porque en «TOCA Race Driver 3» no se tratará sólo de velocidad, sino de habilidad y realismo. Las competiciones más duras, los coches más alucinantes, los choques más brutales... todo estará presente para crear un juego realmente único.* ■

▲ ¡UN ESPECTÁCULO GENIAL! Además de querer ser una simulación total, «TOCA Race Driver 3» te dejará sentado con su calidad gráfica y realismo. ¡Casi podrás oler la goma quemada y la gasolina!

▲ ¡A DAR VUELTAS! Lo de la fórmula Indy y CART en Estados Unidos arrastra una legión de seguidores. Si quieres saber porqué, también podrás descubrirlo en el nuevo «TOCA».

▲ ¡ATENCIÓN A LOS CHOQUES! Porque con la agresividad que te van a demostrar los rivales de la IA en el nuevo «TOCA», a la que te descuides tendrás que llevar tu coche a que lo repasen de chapa y pintura...

ver 3» es un juego pensado para disfrutar conduciendo y compitiendo... siempre que busques algo más que velocidad, no lo olvides. Simulación y competición definirán al juego de principio a fin, así que no veas «TOCA 3» como un juego de coches más.

LO TENDRÁ... TODO

Habilidad al volante, una IA realmente inquietante que controlará los rivales con que competirás, vehículos reales de un detalle tremendo a los que, como te descuides, les podrás reventar carrocería y motor en cuanto te pases de la raya con las marchas, adelantes de forma imprudente a un rival o tu conducción sea demasiado agresiva, decenas de competiciones... Todo esto y mucho más es lo que quiere incluir la versión final de «TOCA Race Driver 3». Y es que, más allá del arcade, sigue habiendo juegos como éste con el que vas a pasártelo en grande si eres un sibarita de la velocidad.

Ya falta muy poco para que el nuevo «TOCA» esté instalado en tu disco duro. Un juego con el que, por fin, podrás demostrar tu maestría al volante. Porque pilotar es mucho más que correr. ■ F.D.L.

Índice

Infomanía

NOTA IMPORTANTE: El DVD incluido en este número de Micromanía es de DOBLE CARA.

En la primera cara se encuentran las demos y contenidos lanzados desde el menú de Micromanía.

En la segunda cara se encuentra, únicamente, «World of Warcraft», en instalaciones para PC y MAC.

Micromanía garantiza que el DVD ha sido sometido a exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

¡Dale más juego a tu PC!

¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

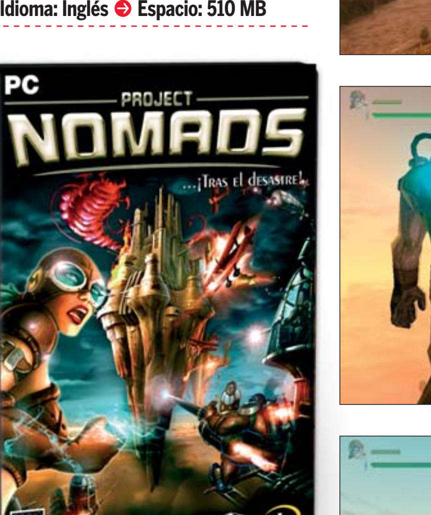
Juego completo

Project Nomads

Género: Acción · Compañía: Radon Labs · Idioma: Inglés · Espacio: 510 MB

La combinación de acción, estrategia y, en menor medida, rol hace de «Project Nomads» un juego muy especial y repleto de posibilidades.

Su argumento nos lleva a un futuro en el que el mundo ha explotado fragmentándose en inmensas islas flotantes y nosotros, claro, hemos de encontrar al responsable. Para ello podemos tomar el control de tres personajes: Susie, John y Goliath, cada uno de ellos con sus propias habilidades. Todos, eso sí, pueden construir estructuras en las islas a partir de los materiales que van recogiendo. Estas estructuras van desde generadores hasta enormes instalaciones de armamento y su objetivo es convertir nuestra isla en una fortaleza con la que atacar a nuestros enemigos.











Lo que hay que tener

SO: Windows 98/ME/2000/XP · CPU: Pentium III 450 MHz · RAM: 64 MB · HD: 850 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D con 32 MB · Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 8.0

Controles básicos:
- Teclado y ratón

NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!





¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromania.es



World of Warcraft

Vive Warcraft a tope con Micromanía... ¡y gratis!

Ahora puedes, con esta versión de «World of Warcraft», por un periodo de prueba de 14 días. Además, cuando agotes tus 14 días podrás mantener el personaje que hayas creado, si decides seguir jugando en «World of Warcraft». ¡Es genial!



▲ Disfruta del mundo de «Warcraft» como nunca habías soñado, viviendo aventuras junto a tus amigos.



▲ La Horda y la Alianza se encuentran enfrentadas en el mundo de «Warcraft». ¿De qué lado estarás tú?



Creación de una cuenta de usuario

- Tú código de autenticidad único que te permite jugar 14 días con «World of Warcraft» se encuentra en LA PARTE TRASERA DE LA CARÁTULA DEL DVD DE MICROMANIA 131.
- Para empezar a jugar debes crear una cuenta "Free Trial", incluyendo los datos de tu tarjeta de crédito. No se carga ningún importe a tu tarjeta de crédito durante este periodo de prueba gratuita de 14 días.
- Para seguir tu aventura tras este periodo gratuito debes comprar un juego de «World of Warcraft» en la tienda y jugar durante un periodo GRATUITO adicional de 30 días.
- Sólo cuando termina este periodo se aplicarán las cuotas mensuales a tu tarjeta de crédito. Se requiere tener una conexión a Internet para jugar.

Lo que hay que tener

➔CPU: Pentium III/Athlon 800 MHz ➔RAM: 256 MB ➔HD: 5 GB (incluyendo descarga de actualización de 240 MB) ➔T. 3D: 32 MB (T&L) ➔T. sonido: 16 bit ➔Módem: 56 kbps ➔DirectX 9.0 ➔Teclado, ratón

Controles básicos: ➔Ratón: Todos los controles disponibles



Ski Racing 2006
Un nivel completo

Género: Deportivo Compañía: JoWood Distribuidor: Nobilis Ibérica Lanzamiento: Ya disponible Idioma: Inglés Espacio: 212 MB

El comienzo del invierno y, con él, la llegada del frío y las primeras nevadas marca el inicio de la temporada de esquí, el deporte invernal por excelencia. Pero si no quieres arriesgarte a coger un constipado, puedes recurrir a esta demo, con la que podrás convertirte, durante un rato, en el rey de las pistas. Instalala, cálzate tus esquís virtuales y disfruta de un vertiginoso descenso por una estación austriaca. Sólo necesitarás habilidad y rapidez de reflejos.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 249 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Cursores: Dirección
- A: Frenar
- S: Incorporarse

Trackmania Sunrise Extreme
2 pruebas en cada modalidad

Género: Velocidad Compañía: Focus Interactive Distribuidor: Nobilis Lanzamiento: Ya disponible Idioma: Inglés Espacio: 315 MB

Si lo tuyo es la velocidad, no puedes dejar pasar los originales desafíos que te propone esta demo. Con ella podrás disfrutar de dos pruebas en cada uno de los modos de juego disponibles. Ten en cuenta que en el caso del modo Carrera no tendrás habilitada la segunda prueba hasta no haber conseguido méritos suficientes en la primera, de manera que si quieres difrutarla al completo tendrás que hacer un pequeño esfuerzo.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium 4 1,5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 350 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar
- Cursor izq./dcha.: Izquierda/Derecha

DEMO RECOMENDADA Micromanía

The Suffering: Los lazos que nos unen
Un nivel completo

Género: Acción Compañía: Surreal Software/Midway Distribuidor: Virgin Play Lanzamiento: Ya disponible Idioma: Inglés Espacio: 249 MB





La continuación de «The Suffering» llega a nuestros PCs con más intensidad, miedo, sangre y violencia que nunca, formando parte de un escenario de juego brutal que, de nuevo, nos mete en la piel de Torque. En la demo podrás recorrer un nivel completo de los que incluye la versión comercial del juego, que te servirá de aperitivo a los horrores que éste esconde.

Lo que hay que tener

SO: Windows 98/ME/2000/XP CPU: Pentium 4 1,5 GHz RAM: 256 MB HD: 312 MB Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB Tarjeta de sonido: 16 bit DirectX 9.0c

Controles básicos:

W/S/A/D: Movimiento Ratón: Vistas Botón izq.: Disparo Espacio: Saltar

¡¡Preview!!

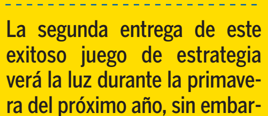
NFS: Most Wanted
Más velocidad

Género: Velocidad Compañía: E.A. Games Distribuidor: Electronic Arts Lanzamiento: Noviembre 2005 Idioma: Inglés

A toda velocidad llega a las pantallas del PC una nueva entrega de la legendaria serie «Need For Speed». Una vez más, nos veremos envueltos en el apasionante mundo de las carreras underground, mientras competimos con los 15 rivales incluidos en el juego para obtener de ellos su respeto y, lo que es más importante, sus coches. Carreras, persecuciones, y desafíos de todo tipo por las calles de la ciudad ficticia de Rockport mientras disfrutamos, además, de una mezcla explosiva de los deportivos más espectaculares del mundo junto a los modelos más populares del mercado para tunearlos a nuestro antojo.

El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media II
Nuevas razas para el control de la Tierra Media

Género: Estrategia Compañía: E.A. Games Distribuidor: Electronic Arts Lanzamiento: Primavera 2006 Idioma: Inglés





La segunda entrega de este exitoso juego de estrategia verá la luz durante la primavera del próximo año, sin embargo ya tenemos un vídeo en el que se puede apreciar el excelente trabajo que está realizando la compañía desarrolladora. Entre las novedades más importantes con las que contará el título destacan sobre todo las nuevas unidades marinas y las espectaculares batallas que se desarrollarán entre ellas.

Zoo Tycoon 2: Endangered Species
Un nivel completo

Género: Estrategia Compañía: Blue Fang Games Distribuidor: Microsoft Lanzamiento: Ya disponible Idioma: Inglés Espacio: 219 MB

La primera expansión de «Zoo Tycoon 2» gira alrededor de los animales salvajes en peligro de extinción, de su protección y su cría en cautividad. En esta demo, en concreto, podrás conocer varias de estas especies en peligro mientras juegas un escenario en el que tu misión será dirigir un zoo situado en uno de los bosques tropicales de la parte sur del continente asiático. Ala hora de jugar podrás elegir, además entre dos modos de juego diferentes.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 733 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 233 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles

Final Conquest: La Conquista del Imperio de las Sombras
Tutorial, misión y dos mapas

Género: Estrategia Compañía: Black Bean Distribuidor: Planeta DeAgostini Lanzamiento: Ya disponible Idioma: Castellano Espacio: 161 MB

Ha llegado el momento de defender el mundo de la amenaza de la Sombra. Tus tropas han de estar preparadas para la batalla que podrás librar en este juego de estrategia cuya demo te permitirá jugar un completo tutorial, además de una misión para un jugador en la que podrás controlar la raza de los Silvanos. Esta demo también incluye dos mapas multijugador para partidas en red local o a través de Internet.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 242 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.





Cold War
2 niveles completos

Género: Acción **Compañía:** Mindware Studios **Distribuidor:** Virgin Play **Lanzamiento:** Ya disponible **Idioma:** Inglés **Espacio:** 390 MB

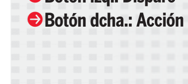
Toda la emoción de la guerra fría en el monitor de tu ordenador. Encarnas a un periodista llamado Matt Carter, antiguo miembro de la CIA y como tal tendrás que cumplir diferentes misiones de entre las que destacaremos dos, que son las incluidas en esta demo: The Halls of Hell y Thanks, Mr. Geiger. En ellas tendrás que explorar los recovecos de una planta nuclear donde al parecer se está escondiendo material de guerra. Es importante que tengas mucho cuidado con los militares que custodian la planta si quieres alcanzar los objetivos marcados.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.7 GHz
- RAM: 384 MB
- HD: 409 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo
- Botón dcha.: Acción



Aplicación especial
MICROMANÍA CUMPLE 20 AÑOS
La aventura gráfica domina

Micromanía 20 años 1985-2005

¡Micromanía cumple 20 años! Seguimos celebrándolo con una nueva entrega de revistas clásicas en archivos PDF, contenidas en nuestro DVD. Este mes, os ofrecemos todas las revistas de 1.990 y, con la nueva década, llegan también auténticos clásicos del videojuego que podrás ver comentados. Es un año en el que se popularizan las aventuras gráficas, con títulos como «Indiana Jones y la Última Cruzada», «Loom» y «Maniac Mansion». Sin embargo, el género de la estrategia es el que toma mayor protagonismo, gracias a la llegada de «Sim City». También irrumpe una batería de nuevas consolas, como Sega Master System II, Mega Drive, Game Boy. ¿Las recuerdas...?

Earth 2160
Dos niveles completos

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Estrategia **Compañía:** Reality Puma Studios **Distribuidor:** Friendware **Lanzamiento:** Ya disponible **Idioma:** Inglés **Espacio:** 357 MB

«Earth 2160» traslada la acción al planeta rojo diez años después de su antecesor, «Earth 2150». La lucha por el control de los recursos será el punto en torno al que girará tu aventura. En la demo podrás hacer frente, durante 45 minutos, a dos niveles diferentes, uno de ellos perteneciente a la campaña Eurasian Dynasty y otro a Lunar Corporation. Ambos niveles son toda una demostración de la nueva tecnología gráfica que esta tercera parte de la serie estrena.

Lo que hay que tener

SO: Windows 98/ME/2000/XP · CPU: Pentium III 800 MHz · RAM: 256 MB · HD: 233 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB · Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles

Diplomacy
Tutorial del juego

Género: Estrategia **Compañía:** Paradox Development **Distribuidor:** Friendware **Lanzamiento:** Noviembre 2005 **Idioma:** Inglés **Espacio:** 94 MB

Basado en un conocidísimo juego de mesa, «Diplomacy», tal y como su propio nombre indica, obliga al jugador a plantearse una estrategia combinada con el negocio para poder salir airoso del juego. Esta demo te permitirá conocer todos los entresijos de este título gracias al completo tutorial con el que podrás jugar, y que supone un anticipo de lo que se avecina en la versión completa, en la que podrás jugar con cualquiera de las siete naciones disponibles.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 200 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles

Aurora Watching: Gorky Zero
Tutorial y misión demo

Género: Acción **Compañía:** Metropolis Software **Distribuidor:** Friendware **Lanzamiento:** Ya disponible **Idioma:** Inglés **Espacio:** 158 MB

Esta vez el sigilo es el protagonista, y será imprescindible en esta demo donde además gozarás de mucha acción. Camuflado bajo la piel del Zorro Blanco, tendrás que hacer frente a una misión de infiltración en una base de alta seguridad en la que los vigilantes velan por tu fracaso. También podrás optar por jugar un tutorial donde podrás conocer más a fondo las habilidades con las que cuenta este experto soldado.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 128 MB
- HD: 166 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo
- Botón dcha.: Acción

▶ Earth 2160

Actualización a la versión 1.3.7. Este archivo soluciona los problemas de conexión en partidas multijugador con usuarios que disponen de la versión americana del juego. Igualmente corrige errores de las voces del juego y algunos otros errores menores de la interfaz de juego.

▶ Starship Troopers

Actualización a la versión 3.2.77. Este archivo soluciona algunos problemas en las partidas multijugador en modo deathmatch. Además se han solucionado los problemas con algunas gráficas de nVidia, concretamente las basadas en los chipset 6200 y 6600.

▶ NHL 06

Este archivo supone la tercera actualización oficial de este juego, y en su contenido incluye todas las mejoras de las actualizaciones oficiales. El parche soluciona fundamentalmente algunos cuelgues inesperados y los problemas surgidos tras las instalación de la segunda actualización oficial.

▶ Fahrenheit

Actualización a la versión 1.1. Con la instalación de este parche se solucionan unos cuantos problemas generales de jugabilidad. También soluciona algunos problemas con los gráficos del juego y con ciertos fallos en determinadas texturas.

▶ Brothers in Arms: Earned in Blood

Actualización a la versión 1.02. Este parche centra todas sus mejoras en el modo multijugador, con el que se han añadido algunas nuevas características además de mejorar la estabilidad de partidas en este modo.

▶ Pro Cycling Manager 2005

Actualización a la versión 1.4r. Este archivo realiza importantes mejoras en cuanto a la inteligencia artificial de los corredores. Además su instalación se considera realmente imprescindible para poder jugar en el modo online.

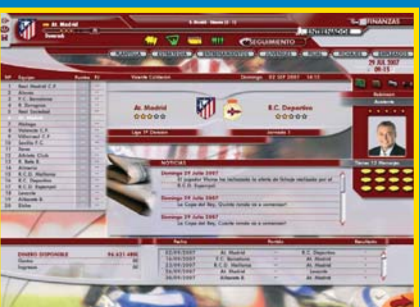
PC Fútbol 2006
Mánager de dos clubes

DEMO RECOMENDADA Micromanía

➲ **Género:** Manager Deportivo ➲ **Compañía:** Gaelco/On Games ➲ **Distribuidor:** Planeta DeAgostini ➲ **Lanzamiento:** Ya disponible ➲ **Idioma:** Castellano ➲ **Espacio:** 625 MB

Sí, es cierto. La versión 2006 de «PC Fútbol» ya está aquí, con una larga lista de mejoras para uno de los mánager de fútbol más completos del momento y, sin lugar a dudas, esperadísimo por muchos aficionados que recuerdan bien las entregas anteriores de la serie. Para que puedas conocer y disfrutar de todas las novedades, nada mejor que probar esta versión de demostración en la que podrás continuar dos partidas previamente salvadas con dos de los equipos grandes de nuestro fútbol. En la primera de ellas dirigirás al Real Madrid mientras que en la segunda ejercerás como manager del F.C. Barcelona. En ambas partidas podrás jugar durante las jornadas 7 y 12 del calendario y hacerlo en diversas competiciones: Liga Española, Copa del Rey y los partidos de la Liga de Campeones.





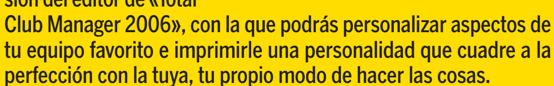


Lo que hay que tener

➲ SO: Windows 98/ME/2000/XP ➲ CPU: Pentium 4 1,5 GHz ➲ RAM: 256 MB ➲ HD: 1.3 GB ➲ Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB ➲ Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit ➲ DirectX 9.0c

Controles básicos:

➲ Ratón: Todos los controles disponibles.



¡¡Extras!!

Total Club Manager 2006
Editor

➲ **Género:** Estrategia
➲ **Compañía:** E.A. Sports
➲ **Distribuidor:** Electronic Arts
➲ **Idioma:** Castellano
➲ **Espacio:** 153 MB

EA ha dispuesto para los usuarios la primera versión del editor de «Total Club Manager 2006», con la que podrás personalizar aspectos de tu equipo favorito e imprimirle una personalidad que cuadre a la perfección con la tuya, tu propio modo de hacer las cosas.

Cossacks II: Napoleonic Wars
Pack de mapas

➲ **Género:** Estrategia ➲ **Compañía:** Games GSC ➲ **Distribuidor:** Zeta Multimedia ➲ **Idioma:** Inglés ➲ **Espacio:** 6 MB

Un completo pack de mapas, totalmente compatible con todas las versiones europeas del juego, y que aporta cuatro nuevas incorporaciones, tres de ellas para el modo de juego skirmish.

Söldner: Secret Wars
Pack de mapas

➲ **Género:** Acción ➲ **Compañía:** Wings Simulations ➲ **Distribuidor:** Nobilis ➲ **Idioma:** Inglés ➲ **Espacio:** 3 MB

Otro conjunto de mapas con cuatro nuevos escenarios. Descomprime el fichero zip en la carpeta SoldnerSecretWars/Game/ del disco duro, que localizarás en el directorio donde hayas instalado el juego.

Legion Arena
Tutorial y 5 misiones

➲ **Género:** Estrategia ➲ **Compañía:** Slitherine Strategies ➲ **Distribuidor:** Planeta DeAgostini ➲ **Lanzamiento:** Ya disponible ➲ **Idioma:** Inglés ➲ **Espacio:** 234 MB

La época del Imperio Romano fue pródiga en las guerras por la conquista del mundo conocido. En «Legion Arena» podrás enfundarte una túnica romana, armadura, escudo y espada para hacer de tu ejército un muro infranqueable. A lo largo de 5 misiones tendrás la oportunidad de plantear tu estrategia bélica, pero si no tienes claro lo que hay que hacer, siempre podrás echar mano de un tutorial que te enseñará como has de manejar tus huestes.

Lo que hay que tener

➲ SO: Windows 98/ME/2000/XP
➲ CPU: Pentium III 1 GHz
➲ RAM: 256 MB
➲ HD: 307 MB
➲ Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
➲ Tarjeta de sonido: 16 bit
➲ DirectX 9.0c

Controles básicos:

➲ Ratón: Todos los controles disponibles.

Harry Potter y El Cáliz de Fuego
Un nivel completo

➲ **Género:** Acción/Aventura ➲ **Compañía:** E.A. Games ➲ **Distribuidor:** Electronic Arts ➲ **Lanzamiento:** Ya disponible ➲ **Idioma:** Alemán ➲ **Espacio:** 121 MB

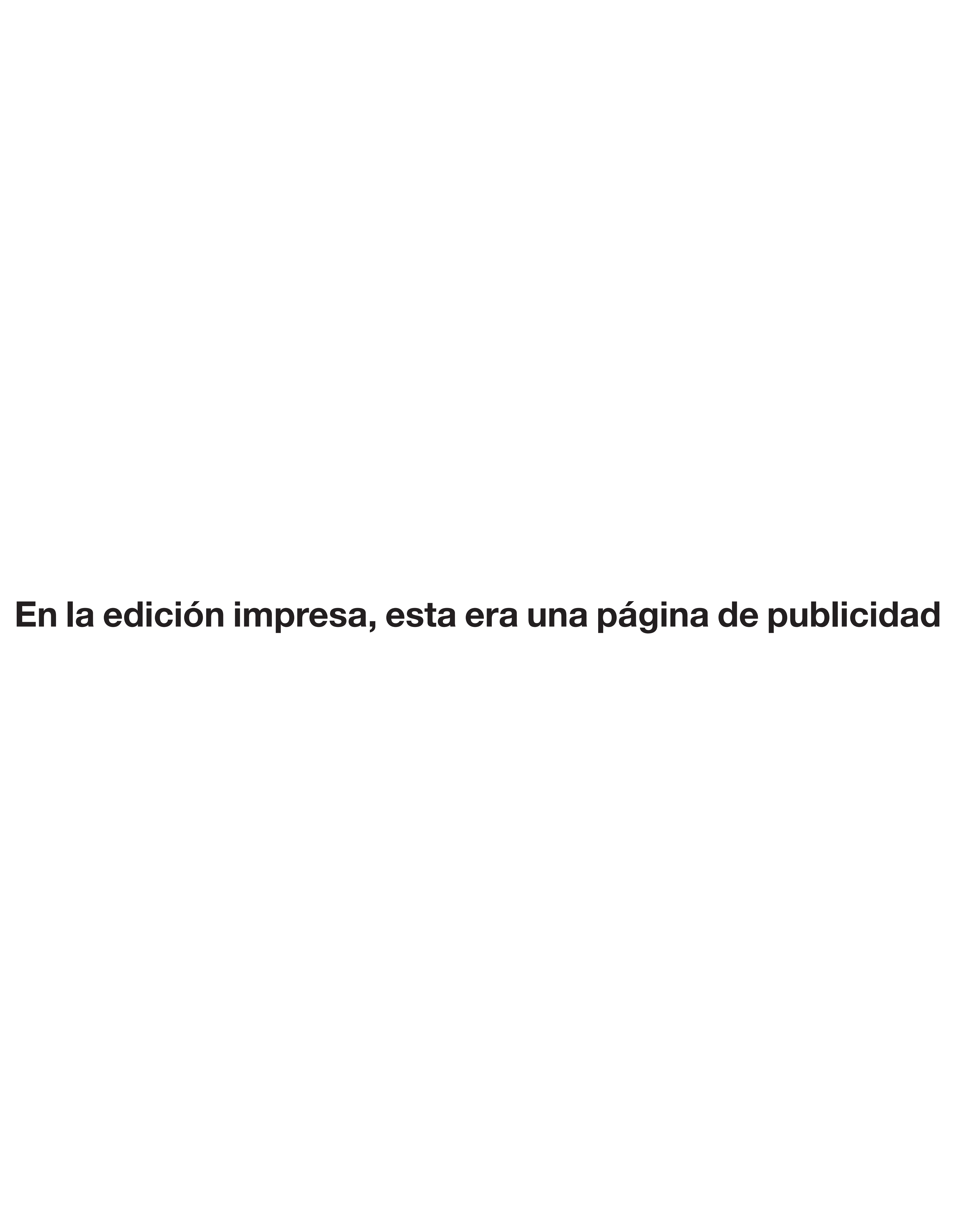
Llega de nuevo a las pantallas del ordenador el mago más famoso de todos los tiempos. Mucho más crecido, Harry Potter se une a sus amigos en esta demo para recorrer un nivel completo en que el caos se adueña de la escena y los hechizos mágicos recorren la pantalla. Tendrás que unir tus fuerzas a las de tus compañeros de viaje para salvar algunos obstáculos de los que se te presentarán en esta trepidante aventura.

Lo que hay que tener

➲ SO: Windows 2000/XP
➲ CPU: Pentium 4 1,5 GHz
➲ RAM: 256 MB
➲ HD: 163 MB
➲ Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
➲ Tarjeta de sonido: 16 bit
➲ DirectX 9.0c

Controles básicos:

➲ Cursores: Movimiento
➲ Z: Magia 1
➲ X: Magia 2


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE Micromanía

No te pierdas...

¡¡EXCLUSIVA!!

PREY

¿Que todo estaba dicho en la Acción? Piénsalo otra vez, porque descubrimos el juego que revolucionará el género.

Y además...



▲ **N.F.S. MOST WANTED** *Si te gusta conducir, prepárate para sentir pasión por la velocidad.*

▲ **THE MATRIX. PATH OF NEO** *Descubre cómo entrar en Matrix y recorre el camino del Elegido.*



▲ **SPLINTER CELL 4** *¡Sam Fisher ha vuelto! Y todo ha cambiado. ¡Descúbrelo en Micromanía!*

Y en nuestro DVD

MDK 2

Juego Completo Original para PC

100% ORIGINAL





¡El mundo está en peligro! ¿Quién podrá salvarnos del invasor?

◄ ¡Pues tú, claro! Con la ayuda de Kurt, el doctor Fluke y Max, el perro maravilla de cuatro brazos... ¡qué locura!

◄ ¡Vive la acción más desternillante controlando a tres personajes diferentes y usando las armas más extravagantes!



Y además, las mejores demos jugables del mes, previews y nuevas sorpresas porque... ¡seguimos celebrando el Año de Micromanía!

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.